U

EL HIJO DE URICH COLOR

entrevista con VICTOR MORA

COLECCION

super entrevistas

REVISTA INFORMATIVA

NUM. 16

¡HABLAMOS CON EL CREADOR DEL CAPITAN TRUENO!

MAYO 1999★★★★★

450 PTS.

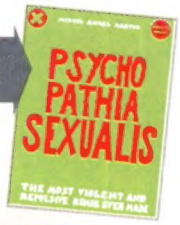
NOVEDADES MAYO 1999

ANAL CORE

Inquietantes historias
de sexo no explícito

PSYCHOPATHIA SEXUALIS

Texto en ingles. Incluye tres
historietas inéditas
en la edición española



KYRIE VII

Más aventuras de
nuestro gato preferido

ALTER ROLLO 2

Desde las paginas de
El País de las Tentaciones
y A las Barricadas

TERRÁQUEOS

La oblicua mirada
de Tamayo

COMICTIVA 15

Un poco de todo
como en botica

U#16

Girando en torno a
Mora y su Capitán Trueno

EL PEQUEÑO NEMO 3

Incluye una separata especial
con bocetos de los próximos
proyectos de Fanhunter

TESS TINIEBLAS 7

Tess vuelve a estar
entre nosotros

TESS. TOMO 1

Recopilando los tres primeros
Tess más un extenso apéndice
de bocetos de Germán García

LA VIDA ESTÁ BIEN...

Uno de los tebeos
del 99. Imprescindible

SONÁMBULO 2

Segunda entrega de
nuestro mayor éxito de critica

DISTRIMAGEN

Ulises, 91. 28043 Madrid. Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 76 35 Tel.Fax: (91) 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel (93) 405 33 65 Tel.Fax: (93) 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

LA FACTORIA DE IDEAS

U, EL HIJO DE URICH #16
mayo 1999

EDITA
La Factoría de Ideas

DIRECCIÓN
Santiago García y David Muñoz
REDACCIÓN Luis Bustos, Eduardo García Sánchez, José María Méndez, Francisco Naranjo, Javier Olivares, Gonzalo Quesada, Antonio Trashorras, Enrique Vela
COLABORADORES José Luis Agreda, Trajano Bermúdez, Sergio Bleda, Enrique Bonet, J. Edén, Manel Fontdevila, Pepe Gálvez, Antoni Guiral, Ray Mescallado, Alfons Moliné, Óscar Palmer, José Antonio Serrano, Yexus.

DISEÑO Y MAQUETA José María Méndez/Workin' Paná

PORTADA Ilustración no acreditada del álbum "Legión de fantasmas" de la colección Superaventuras-Extra Trueno Color; diseño de Jose María Méndez

Gracias a Víctor y Armonía, por su amabilidad

© de todos los textos e ilustraciones propiedad de sus respectivos autores y/o editores

FOTOLITOS
Autopublish

IMPRENTA
Graficinco

DEPÓSITO LEGAL
M. 8040-1999

CONTACTOS
U, el Hijo de Urich
c/Embajadores 62, 5º 5
28012 Madrid
urich@sendanet.es
santiago@interlink.es

La Factoría de Ideas
c/Ulises 91
28043 Madrid
dm@distrimagen.es
tlf.: 91 388 98 98
fax: 91 388 91 40

sumario

4 ***NEWS*** Norma limita sus lanzamientos de manga: ¿se confirma la tan anunciada crisis del cómic japonés en nuestro país? • Volumen, Nemo, Dentro de la Viñeta: el antaño poco rentable campo de las revistas de información se convierte en una jungla • Expocómic 99: todo a punto (o eso esperamos) • Mega Multimedia y Cels Piñol replican a la información aparecida en *U* #15 • Murió Ricardo Barreiro, guionista prolífico • La madre española de Tintín

15 ***EL QUIOSCO DE MAYO Y JUNIO*** Os adelantamos las novedades

18 ***OPINIÓN*** Mauro Entrialgo en plan Barrio Sésamo: así se hacen los tebeos

19 ***EL CHIVATO*** Más allá de *Terminal City*, Michael Lark es una de las mejores noticias que ha recibido el *mainstream* USA últimamente. Óscar Palmer lo pone en contexto

22 ***EL PRIMO AMERICANO*** Este mes, Ray Mescallado se inflama y dice las cosas claritas, para que nadie le malinterprete

24 ***LA INDUSTRIA HABLA: DUDE*** Y todos sabemos que en Dude hablan más clara y detalladamente que casi en cualquier sitio. Santiago García lo comprobó.

28 ***VICTOR MORA*** Uno de nuestros grandes gigantes vivos, ganador del Gran Premio del Salón 1998 y parte de nuestra tradición popular con creaciones como *El Capitán Trueno* o *El Jabato*. Pero Mora es todavía mucho más: persona de activa trayectoria política, pionero del cómic adulto, novelista de importancia nacional. Antoni Guiral y Pepe Gálvez repasaron décadas de vida y creación junto a este gigante y su compañera, Armonía. Además, unas pinceladas sobre la obra literaria de Mora y una bibliografía tebeística recopilada por Alfons Moliné.

52 ***PORTAFOLIO: DANIEL ACUÑA*** Su *Claus y Simon van a Hollywood*, realizado junto a Santiago Arcas, maravilló el año pasado, y desde entonces todos esperamos impacientes sus próximos pasos. Yexus nos revela qué está haciendo y qué pasa por la cabeza de Daniel Acuña.

58 ***ARE YOU TALKIN' TO ME?*** Como era previsible, Frank Miller provoca más respuestas que de costumbre

64 ***RESEÑAS*** Las torres de Bois-Maury • Biblioteca Marvel: Capitán América • Dios los cría • Groo • Jerónimo Puchero: ¡A por el imprevisto! • La última guerra • Simple • Sonámbulo • Transmetropolitan • Yago

82 ***TIRAS*** Remedio contra el tedio

Norma reduce a mínimos su línea manga

La editorial barcelonesa anuncia un recorte de títulos en su línea de cómic japonés y una política cauta en la edición de nuevas obras. ¿Significa esto que ya ha llegado la tan anunciada "crisis del manga" a nuestro país?

El pasado mes de febrero Norma emitió una nota de prensa que anunciaba la aparición en marzo de *Dark Hair Captured* y *Record of Lodoss War: la leyenda del caballero heroico*, sus dos únicos lanzamientos en los meses de marzo y abril de cómic japonés, además de su intención de reducir su línea manga. La editorial justifica este hecho diciendo que "*este descenso en la edición de títulos de manga se debe a los resultados de este tipo de comics en el último año, que han sufrido una continuada bajada de ventas*" y anuncia "*una política cauta en lo que se refiere a la edición de mangas*".

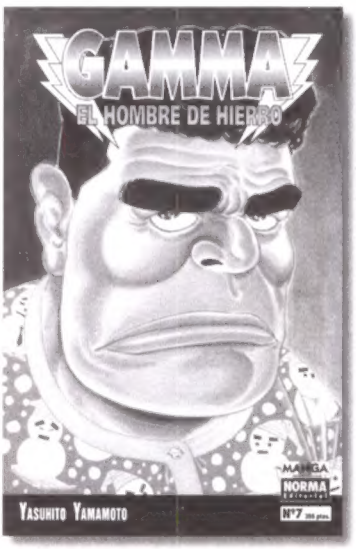
Pero sin duda uno de los aspectos más preocupantes de la nota es la alusión al cierre del sello Manga Vídeo de Manga Films y la "cancelación" de la revista *Neko* (que en realidad no fue tal, sino que la revista no apareció en enero tras el cierre de Camaleón y su paso a 6 Asociación), lo que, según la editorial de Barcelona, "*unido a las bajas ventas de otros editores que vemos en las librerías Norma Comics nos hacen pensar que el mercado del manga está sufriendo una grave crisis*".

CINCO AÑOS DE MANGA

Para intentar comprender la situación actual y los posibles factores que han llevado a ella, hay que repasar la trayectoria de Norma Editorial en lo que respecta a la edición de manga.

Ésta comenzó entre finales de 1993 y principios de 1994 con la publicación en formato prestigio de obras como *Dominion* de Masamune Shirow y títulos que habían pasado previamente por televisión como *Touch* (*Bateadores*), *City Hunter* (*Cazador*) o *Kimagure Orange Road* (*Johnny y sus amigos*), acompañadas por el éxito sorpresa de ventas que fue el *Video Girl Ai* de Masakazu Katsura. Tras un periodo de tiempo en que se descubrió el filón del manga erótico a raíz del éxito del *Angel* de U-Jin, la editorial fue diversificando su oferta de títulos, incluyendo apuestas más arriesgadas como *Gamma el hombre de hierro* (que acabó siendo uno de los fracasos de ventas más notorios de la editorial) o la revista de textos *Otaku* (que no llegó a cumplir el año de vida), a la vez que se continuó explotando el éxito de las obras de Katsura (autor del que se llegaron a editar hasta tres títulos distintos simultáneamente). Editando unos 10 títulos de manga al mes a finales de 1996, la editorial comenzó a decantarse progresivamente por la publicación en el formato de tomo de cerca de 200 páginas, abriendo la denominada "colección Manga Gran Volumen" que englobaría diferentes obras. A finales de 1997, la oferta mensual de Norma se mantenía alrededor de los 5 títulos, con su oferta de manga no erótico centralizada en dicha colección.

Es precisamente en este momento, concretamente en verano de 1997, a raíz de cómo fue *perpetrada* la edición del esperadísimo *NeoGénesis Evangelion* (título que acabó convirtiéndose



en un éxito de ventas y ya ha sido reeditado), cuando se desataron de modo masivo las críticas de los aficionados contra Norma. Los lectores protestaban por la escasa calidad del papel usado en sus ediciones de manga, la falta de calidad en la impresión (en algunos casos, como el de *Evangelion*, la reproducción de las tramas -diferentes "texturas" y niveles de grises que vienen a suplir la carencia de color en el cómic japonés- llegó a ser verdaderamente lamentable, haciendo que las tonalidades más claras se difuminaran o desaparecieran totalmente y las más oscuras se convirtieran en manchas negras) y el elevado precio de la colección Gran Volumen respecto a la calidad de la edición. (Nótese que las críticas no se dirigían a la calidad de los títulos que se publicaban, sino a *cómo* se publicaban). Este ambiente de crispación entre los aficionados tuvo su máximo exponente en el Salón del Manga de 1997 y el Salón del Cómic de 1998, en los que se realizaron sentadas a modo de protesta delante del stand de Norma Editorial.

Sea como fuere, a lo largo de 1998 Norma acabó cerrando la colección "Manga Gran Volumen" y optó por volver a un tamaño comic book en formato prestigio y un número de páginas que oscila entre las 64 y las 96, y en los últimos meses del año se tomó finalmente la decisión de mejorar la calidad de la edición de los mangas, corrigiendo de forma notable aspectos como la calidad del papel, la impresión (usando los materiales de reproducción adecuados) o la encuadernación. Lamentablemente, esta decisión no ha impedido llegar a la situación actual, con una línea manga bajo mínimos. La intención de la editorial para el futuro es seleccionar al máximo las obras y mantener las ediciones cuidadas de los últimos meses, apostando por el formato prestigio usado hasta ahora. Aunque no hay obras confirmadas, ya se está negociando algún título de manga erótico y se estudia continuar series como *Jing* o *Macross 7 Trash* a la espera de los resultados de las colecciones estrenadas en marzo.

¿Y AHORA QUÉ?

¿Cómo reacciona la competencia al "repliegue" de Norma Editorial? Aunque Glénat parece haber encontrado un lugar en el mercado español de manga (a la hora de escribir estas líneas mantiene cuatro títulos de diferente periodicidad, tiene previsto lanzar un quinto -*Astro Boy*, de Osamu Tezuka- a finales de año y está negociando los derechos de una nueva obra que vendrá a sustituir a la ya finalizada *Ikkyu*) gracias a unas ediciones muy cuidadas y con una clara diferenciación temática respecto a la oferta del resto de editores, el interés principal se centra en saber cómo reaccionará Planeta-DeAgostini ante esta nueva situación, no en vano es la editorial que presenta un mayor número de títulos de manga cada mes. "*Es cierto que las ventas de manga en nuestro país han bajado en general* - comenta Jaime Rodríguez, editor de la línea manga de Planeta-DeAgostini- *pero también es cierto que las ventas de comics en general han bajado. En todo caso, en el manga existen factores que no se dan en el resto de tebeos. Por ejemplo, un manga es bastante más caro de producir que un cómic americano, es mucho más trabajoso de realizar, de contratar, de conseguir.*" Según Rodríguez, esto viene a significar que "*con bajadas de ventas y todo, varios comics americanos pueden seguir siendo rentables, al tener menor coste, pero gran parte de los mangas se vuelven gravosos para la empresa.*" Sin embargo, la solución a las bajas ventas parece tenerla clara: "*Para vender más, lo que está en mi mano es: primero, vender los mangas más baratos, cosa en la que ya estoy trabajando y segundo, seleccionar el material con más cuidado, con más cautela, en lo que ya estoy también.*" En esta política de abaratar el precio se incluye la decisión de Planeta-DeAgostini de reducir a 995 pesetas el precio de los tomos en tamaño japonés, de aproximadamente 200 páginas (como *Patlabor* o *Detective Conan*), siempre que sea posible.

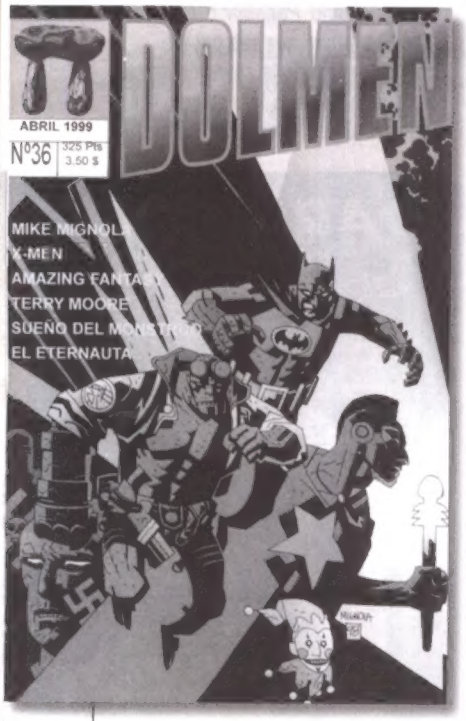
Una vez repasada la situación actual, sólo queda invitar a la siguiente reflexión: ¿realmente está en "crisis" el

mercado del manga en España -es decir, más en "crisis" de lo que pueda estar el resto de cómic- y la situación de la línea manga de Norma es una muestra de ello? ¿O nos encontramos simplemente ante una política editorial errónea que ha acabado siendo infructuosa? ¿O la solución está en una opción intermedia? La respuesta la dejamos en manos del criterio de cada uno, pero en cualquier caso habrá que prestar atención a la evolución que pueda seguir el mercado del cómic japonés en España en los próximos meses.

Jose A. Serrano

1999 trae una avalancha de revistas de información

Tres nuevas cabeceras y la ya veterana Dolmen pugnan por ocupar el hueco dejado por la desaparecida Slumberland



Los primeros efectos derivados del cierre de Camaleón Ediciones no se han hecho esperar en exceso: entre enero y mayo nos encontramos con cuatro revistas mensuales que, en mayor o menor medida, pretenden atraer a un público al que la cancelación de *Slumberland* dejó huérfano. La ya veterana *Dolmen* intenta ampliar sus horizontes; La Factoría de Ideas presenta *El pequeño Nemo*; Under Cómic lanza la casa por la ventana y estrena *Volumen* con la mitad de sus páginas a color, y desde Asturias llega *Dentro de la Viñeta*, una revista con una filosofía diferenciada del resto.

DOLMEN

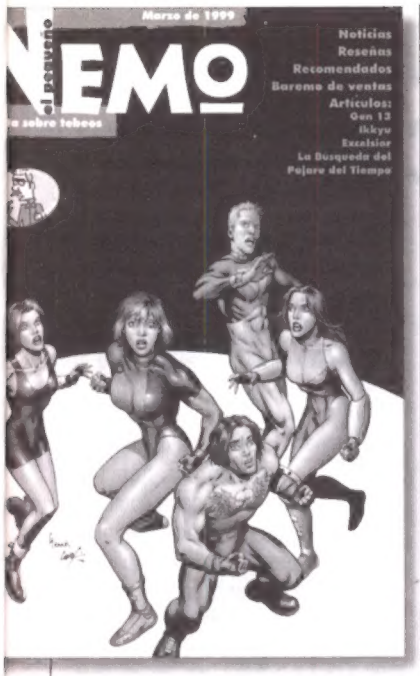
La primera revista en reaccionar a la desaparición de *Slumberland* fue *Dolmen*, veterana publicación que ya ha sobrepasado la treintena de números y que se centra principalmente en el cómic de superhéroes. Desde el pasado febrero, *Dolmen* aumentó en 8 sus páginas, espacio adicional que aprovecha para incluir un checklist mensual (como hiciera *Slumberland* antes de la renovación dirigida por Toni Guiral) y prestar algo más de atención al cómic europeo, al que le dedica un pequeño espacio de dos o tres páginas en cada número. Vicente García, alma máter de la revista, declara que la intención de *Dolmen* es *"Abrirnos un poco al resto de lectores"*, pero sin descuidar a su público habitual, ya que otro objetivo es *"que nuestros lectores de toda la vida no se sientan maltratados por ese nuevo rumbo que le hemos dado al barco, el* Dolmen *tiene ahora 60 páginas, por lo que simplemente hay más espacio para otra temática, sin que ésta le quite importancia a la que la gente está acostumbrada a ver por nuestras páginas."* Para el futuro, está previsto volver a aumentar el número de páginas de *Dolmen* sin variar el precio y editar un especial dedicado a Kurt Busiek en el mes de mayo.

NEMO

El mes de marzo apareció *El pequeño Nemo* bajo el sello de La Factoría de Ideas, revista que busca recordar a *Slumberland* ya no sólo por el nombre (que hace clara referencia al *Little Nemo in Slumberland*) o las diversas referencias que se hacen a la publicación de Camaleón, sino también por el aspecto o contenido de algunas de sus secciones, como son las noticias, el checklist mensual (aunque en este caso se incluye el listado del mes anterior al que aparece la revista), el "anticipo" de una serie o la idea de incluir una historieta inédita y exclusiva para la revista, en el caso de *Nemo* a cargo de Mauro Entrialgo. La revista se complementa principalmente con artículos breves (entre una y dos páginas) y una batería de reseñas -también breves- que comentan tanto novedades como series en curso, obras extranjeras o incluso revistas de información, como pueda ser el *Comics Journal* americano. Miguel Ángel Álvarez, co-director de la revista junto a Juan Carlos Poujade, afirma que *"Nemo es, ante todo, una guía de lectura. Un producto de uso y consumo inmediato, con vigencia hasta la salida del número siguiente"* y no esconde el hecho de que la revista surgió ante la desaparación de *Slumberland*. Hay que mencionar que *Nemo* no es exactamente mensual, sino que aparecerá cada seis semanas (estrenando así una periodicidad inédita hasta ahora en España) y presenta un precio "popular" (32 páginas por 195 pesetas), aspecto este último que también fue característico de la mayor parte de la trayectoria de *Slumberland*.

VOLUMEN

A principios de abril apareció *Volumen Uno*, una apuesta sin duda arriesgada de Under Cómic, ya que la revista ofrece la mitad de sus páginas a color, hecho totalmente inédito hasta la fecha en una publicación de sus características. Dirigida por Santiago García y con la mayoría de sus colaboradores ya curtidos en revistas como *Krazy Comics*, *U* o *Slumberland*, *Volumen* nace con la intención de realizar con el cómic la función que *Fotogramas*, *Qué Leer* o *La Guía del Ocio* realizan en sus respectivos medios. El plato fuerte de la revista son las reseñas (en las que se comentan absolutamente todas las novedades que aparecen en el mercado) y la sección de noticias (prestando atención a todas las posibles áreas de interés de lector español: España, Europa, Japón y Estados Unidos), que se complementan con una entrevista exclusiva en cada número y otros artículos y secciones de extensión variable. *"Lo fundamental de Volumen es seguir la actualidad y ser plurales, abiertos a todos los estilos y géneros"*, indica Santiago García. *"No*



habrá una tendencia determinada más que las que imponga el mercado. El álbum francés, el tebeo español, el manga y el comic book americano tendrán su espacio en la revista. El tamaño que ocupe cada uno de ellos se corresponderá con su influencia en el momento correspondiente". Aunque *Volumen* inicia su trayectoria con 32 páginas, los responsables prometen un futuro aumento de formato, y mientras llega ese momento, presentan un juego adicional para los lectores: escoger una de las dos portadas diferentes que presentará cada número, al más puro estilo del *mainstream* americano.

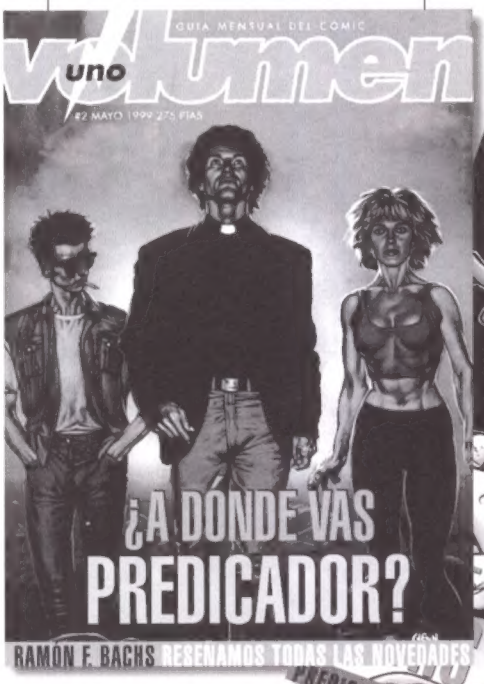
DENTRO DE LA VIÑETA

Completando la nueva oferta de revistas de información, en mayo se presentará *Dentro de la Viñeta*, dirigida por Jorge Iván Argiz y Ángel de la Calle y autoeditada por ambos (la revista no aparecerá bajo el sello de ninguna editorial, a pesar de la vinculación de Argiz a Dude Comics). Recogiendo el nombre de un fanzine y de un programa de radio que se emitió en Asturias durante cerca de 6 años, *Dentro de la Viñeta* tiene una filosofía particular más cercana al espíritu de un fanzine: *"La línea que seguirá la revista es la de ofrecer algo 'diferente' y que no se pueda encontrar ya"* -comenta Argiz, que añade- *"si hablamos de algo, será de algo que nos gusta, no queremos perder tiempo ni espacio hablando de lo que creemos que no merece la pena."* Así, cada número de la revista, de 48 páginas, contará con un artículo de fondo sobre material clásico que se esté publicando en España, otro sobre una serie extranjera inédita y una entrevista a un autor actual, acompañados por colaboraciones realizadas en exclusiva para la revista por autores como Larry Hama, Roy Thomas, John Ostrander, Joe Kelly o Jamie Delano. En contraposición a las revistas aparecidas con anterioridad, *Dentro de la Viñeta* no ofrecerá una sección de "noticias" propiamente dichas, y el apartado dedicado a reseñas será especialmente breve.

¿HAY SITIO PARA TODOS?

Teniendo en cuenta que en su última etapa, *Slumberland* se encontraba alrededor de los 2.700 ejemplares vendidos, la pregunta que surge es evidente: ¿podrá el mercado mantener la oferta de revistas de información que se avecina? Según Antoni Guiral, director de la última etapa de *Slumberland*, *"era obvio que hacía falta una revista que sustituyera a* Slumberland. *De alguna manera, podía ser* Dolmen, *pero a la vista de lo que está haciendo estos últimos meses, queda claro que esta publicación sigue siendo una revista hecha básicamente por y para los aficionados al comic book de superhéroes, para el lector asiduo de este material."* Preguntado sobre el posible futuro de *Nemo* y *Volumen*, revistas que comparten una línea muy similar y que vienen a ocupar el hueco correspondiente directamente a la desaparecida *Slumber*, Guiral se muestra pesimista: *"En el caso de que ambas fueran revistas de información sobre lo que está publicándose en nuestro mercado, y ambas contaran con un contenido muy similar, creo que una de ellas está condenada. Y lo digo amparándome, insisto, en nuestra experiencia y en nuestras ventas. O de repente salen más lectores, cosa que dudo, o el mercado no podrá asumir ambas propuestas."* Esta opinión es compartida por Santiago García, director de *Volumen*: *"Sinceramente, creo que ahora mismo no hay sitio más que para una revista, si es que lo hay. Me refiero a una tipo* Slumber *o* Krazy Comics. *Con el* U *y con* Dolmen *serían tres, y más o menos complementarias. Pero* Volumen, Nemo *y otras iniciativas que puedan ir en ese sentido, creo honradamente que colisionan. Así que ya veremos qué es lo que queda dentro de seis meses."* Preguntado por las perspectivas que ve para *Dentro de la Viñeta* ante la variada competencia que se ha encontrado, Jorge Iván Argiz comenta que *"quizás no sea el mejor momento, pero nosotros ofrecemos trabajo, interés y constancia, como me supongo que hacen todos los demás, y esperamos salir adelante en esta andadura."*

Jose A. Serrano



Expocómic será un salón de tebeos, videojuegos y ciencia-ficción

El adelanto de fechas en la celebración de Expocómic 99 ha obligado a Paul de Munk y su equipo a trabajar contrarreloj para concretar el calendario de actividades que tienen previsto celebrar entre el 20 y el 23 de mayo de 1999. Como comentábamos en nuestro número anterior, los acuerdos suscritos con la Dirección General de Juventud de la Comunidad Autónoma de Madrid aseguran que el evento se celebre en el Palacio de los Deportes de la CAM (con accesos en las calles Jorge Juan 99 y Felipe II S/N).

Una de las novedades a reseñar de cara a los aficionados es que la Asociación Cultural Feria del Cómic de Madrid ya ha proporcionado una lista de autores invitados a Expocómic 99. Kurt Busiek, Steve Englehart y Cels Piñol (coautor del cartel junto a los coloristas Alex y Julio Torres) se han destacado en la misma como huéspedes de honor, pero también se prevé la presencia de Eddie Campbell, Sean Chen, Dave Gibbons, Teddy Kristiansen, Steven T. Seagle, Kyle Baker, Liberatore, Georges Bess, Juan Giménez, Carlos Ezquerra, Isaac del Rivero, Jesús Merino, Carlos Pacheco, Enrique Sánchez Abulí, Antonio Hernández Palacios y Carlos J. Olivares, lo que arroja una nómina variada de nombres y estilos en la que tan sólo se echa de menos la presencia de algún historietista japonés. Esperemos que en esta edición se cumplan las expectativas y todos ellos acudan a la cita, pues la dirección del Salón ha decidido dedicar un stand para firmas en el que sus invitados atenderán las peticiones del público. De acuerdo al organigrama facilitado por Paul de Munk y sus colaboradores, David Macho es la persona encargada de atender al plantel de artistas que acudan al certamen.

Algunas de las actividades que Paul de Munk había adelantado a profesionales y medios especializados han sufrido variaciones sustanciales, especialmente el capítulo de exposiciones. Según la información proporcionada por los responsables de Expocómic 99, se desarrollarán cinco: *Aniversario de Asterix*; *Homenaje a Víctor Mora*; *María Colino y su obra*; *Star Wars y El Planeta de los Simios*. Se asegura que todas ellas contarán con materiales originales y que se ambientarán de acuerdo a los entornos de sus contenidos. Por ejemplo, aquella dedicada a Asterix se ubicará en un espacio que reproducirá la aldea gala que todavía y siempre se mantiene irreductible ante el invasor.

Dentro del mundo de la historieta, a las sesiones de firmas, las mesas redondas y la presentación de novedades se sumarán la *Comiteca*, *Exprésate* y un *Curso de Guionistas*. La Comiteca o biblioteca de tebeos, a cargo de Jorge Borrás, habilitará mesas y parte del graderío como sala de lectura para que todo aquel aficionado que desee pueda consultar los fondos cedidos por diferentes editoriales. *Exprésate*, coordinada por Beatriz Rodrigo Berini, será una actividad que facilite la expresión creativa de los asistentes. Para ello se pondrá a disposición del público una serie de paneles en blanco. Luis Conde Martín es la persona encargada del Curso de Guionistas. En él, dos guionistas cuyas identidades no han sido facilitadas impartirán clases teóricas y prácticas a un grupo reducido de personas.

Mención aparte merece la iniciativa bautizada como Cómic y Discapacitados. Profundizando en la experiencia de la edición anterior (ver *U* #14, enero 1999), se ha suscrito un acuerdo con la Organización Nacional de Ciegos de España (ONCE) y se ha encargado a un guionista y un dibujante madrileños, cuyos nombres no han sido divulgados, que realicen una historieta destinada a invidentes (texto en sistema Braille e ilustraciones en relieve) que será presentada en el Salón y de cuya difusión se encargará la ONCE.

Como ya había sido adelantado, en el seno de Expocómic 99 se celebrarán el Salón de Star Wars, dirigido por David González García, el Salón de Juegos de Rol y Estrategia, cuyo responsables es Rafael Gómez Valero, y Expogames 99, cuya organización también corre a cargo de la propia Feria del Cómic de Madrid. Este último evento, que se celebra a título experimental de cara a calibrar su viabilidad en futuras ediciones, se limitará a habilitar una carpa en la Plaza de Felipe II en cuyo interior las principales marcas de videojuegos y videoconsolas expondrán sus productos y organizarán partidas individuales y en red. Por su parte, el Salón de Juegos de Rol y Estrategia albergará tableros gigantes donde se desarrollarán partidas y exhibiciones de cartas, rol y juegos de estrategia y simulación. También se presentarán novedades relacionadas con el sector.

Mención aparte merece el Salón de Star Wars que se enmarcará en ambientaciones variadas: una recreación del planeta helado Hooth para la exposición y un mercadillo de los Ewoks de la luna de Endor para albergar los expositores de empresas especializadas en la mercadotecnia del universo creado por George Lucas. También se tributará un homenaje a Yoda, por lo que parte del espacio se dedicará a reproducir la casa del anciano caballero jedi.

El organismo dirigido por Paul de Munk quiere hacer un esfuerzo por atraer un público general a esta edición de Expocómic. Para ello, además de contar con la capacidad de promoción que pone a su disposición la CAM y de haber ampliado la oferta cultural y de ocio representada en el Salón, ha decidido organizar un desfile de actores disfrazados de conocidos personajes de historieta y ciencia ficción que recorran las calles del entorno del Palacio de Deportes y que atraigan a los viandantes que se acerquen a la Plaza de Felipe II.

Para más información y consulta de los posibles cambios que pudiera sufrir el programa, Feria del Cómic de Madrid ha dispuesto *Expocómic virtual*, página web cuyo diseño ha merecido una distinción del buscador ¡Olé! Todo aquel navegante de Internet que desee visitarla puede hacerlo en www.dreamers.com/expocomic.

Eduardo García Sánchez

Mega Multimedia y Cels Piñol replican

En referencia a la noticia "Megamultimedia cancela sus nuevos proyectos" (U nº 15, marzo 1999), firmada por Antoni Guiral

MEGA MULTIMEDIA

Málaga, 13 de abril de 1999

Estimados señores García y Muñoz:

Nos dirigimos a ustedes ejerciendo el derecho a réplica en relación con las noticias firmadas por el señor Antoni Guiral que respecto a nuestra editorial, Mega Multimedia, aparecieron en el número 15 de la revista que ustedes dirigen. Hace más de un mes que nos hablaron sobre el contenido de dichas noticias, pero hemos esperado a tener constancia física del mismo para contestar. Por lo general evitamos opinar sobre lo que nos cuentan y esperamos a saber de qué hablamos por nosotros mismos antes de emitir nuestra opinión.

En primer lugar nos sorprende que se dedique toda una página, la número 4 de ese número, a comentar la cancelación de nuestros nuevos proyectos, cuando no recordamos que se dedicara tanto espacio al anuncio de la aparición de esos proyectos.

Pero, yendo al contenido de la noticia, y respecto a las relaciones de nuestra editorial con el Estudio Kokomos, el pasado 14 de marzo, durante el Salón de Granada, Paco Díaz, dibujante de la serie *Creatures*, se dirigió a nosotros para expresar su perplejidad por el hecho de que le habían llegado noticias de que el señor Guiral había incluido en su artículo comentarios que él había realizado *off the record*. Por tanto, el señor Guiral había traicionado la confianza y la confidencialidad depositada en él. Paco Díaz nos manifestó el deseo que él y sus compañeros del Estudio Kokomos tenían de no montar ninguna guerra y de aplicar la vieja máxima de "vive y deja vivir". Por supuesto que el señor Díaz puede pensar lo que quiera de nosotros. Y nosotros de pensar que se equivoca. La ruptura con el Estudio Kokomos fue una mezcla de problemas personales y comerciales en la que las dos partes son culpables en igual medida y que a nadie interesa airear. Lo inteligente, lo elegante, es dejar que cada uno siga su camino y desearse buena suerte. De hecho, y tras conocernos personalmente durante el Salón de Granada hemos dejado atrás todos los malos rollos y nuestras relaciones son más que correctas. Van a autopublicar sus series *Creatures* y *Resurrected*, tal y como anunciaron en Granada. Les deseamos suerte, porque compartimos el hecho de ser unas editoriales pequeñas que están empezando, y si a ellos les va bien es señal de que a todos nos puede ir bien.

En segundo lugar, y respecto a la revista de Fantasía Heroica que planeaba la editorial, ésta continúa adelante, con el nombre de *Barbarian* en sustitución del de *Valhalla* al que se hace referencia en el artículo. Se cita a José Miguel Pallarés, que, él mismo lo admite, fue engañado por una persona que contaba con su total confianza y fruto de este engaño son las palabras que se reproducen en el artículo. Su fuerte carácter aragonés se impuso sobre la prudencia en los primeros momentos, pero luego contrastó informaciones y, en estos momentos, tanto Pallarés como Antonio Vázquez y Manuel García, dibujantes citados en sus declaraciones, siguen colaborando con nuestra editorial.

Hace Antoni Guiral hincapié de nuevo en los aspectos económicos, dando noticias sobre las condiciones económicas del acuerdo con los autores de la revista. Para empezar, son inexactas, pero eso no es lo importante, ya que estos aspectos sólo deben competer e importar a los interesados. Lo que nos llama la atención es el uso del adjetivo leoninas referido a esas condiciones, ya que la adjetivación es incompatible con la imparcialidad y la objetividad deseables en cualquier noticia. Con ese comentario el señor Guiral por un lado hace juicios de valor sobre la actitud y comportamiento de nuestra empresa y, por otro, no deja en demasiado buen lugar a autores que aceptan dichas condiciones. Ellos aceptaron porque, caso de que la revista funcionase medianamente bien, los royalties que iban a obtener les aseguraban unos ingresos bastante decentes.

Citando de nuevo a José Miguel Pallarés, Antoni Guiral recalca el hecho de que los autores nombrados habían retirado sus trabajos "*porque todavía no teníamos contrato y ya habíamos terminado parte del material del primer número*". Curiosamente, y en este caso, el informador no hace ningún tipo de apreciación sobre este hecho, que es de lo más común en el mundo editorial y él, como antiguo Editor en Planeta-DeAgostini bien lo sabe. De hecho, Antonio Martín remitió el pasado 30 de octubre una carta a los autores y colaboradores de la Colección Laberinto que Antoni Guiral dirigía antes de su salida de la editorial. Entre otros aspectos, y tras agradecer su dedicación al susodicho hablaba de que "*Cuando proyectemos y aprobemos un nuevo trabajo contigo, vamos a realizar rápidamente su Contrato con la intención de que antes de comenzar a dibujar (y a cobrar) tengas ya firmado el mencionado Contrato*". Y si se hace tanto énfasis en este aspecto, esto es señal de que la situación de empezar a trabajar antes de tener contrato era de lo más común en la época del señor Guiral como Editor. No era culpa suya, seguro, pero él sabía que se hacía y que es práctica común en el deficiente panorama editorial español. Por tanto estas prácticas no son exclusivas de nuestra Editorial y por nuestra parte queremos evitarlas. Un contrato escrito obliga a las dos partes, a la editorial a pagar religiosamente y a los autores a entregar sus páginas en las fechas pactadas. Y el que no cumpla, debe de pagar, aunque sea por vía judicial. Y eso, que es lo más común en la práctica comercial, suele parecer leonino a muchos autores. Y parte de razón tienen, ya que lo que pagamos las editoriales es, por desgracia, tan poco, ya que el mercado no da para más, que atarse de primeras con un contrato tan duro por tan poco dinero les parece excesivo. Por eso se suele esperar a ver los resultados de los primeros trabajos y el ritmo de producción para establecer un contrato. Y todo esto el señor Guiral lo sabe, que él bien que sufrió en su época de Editor los retrasos de los autores. Pero de eso no dice nada.

No nos puede dejar de hacer gracia que se informe sobre que pensábamos titular nuestra revista con el nombre de *La Espada Salvaje*. Este es uno de los muchos títulos que barajábamos y que surgió como una broma sobre la existencia de relojes Trolex o ginebra Gerdons, productos que imitan el aspecto y diseño de los originales. De hecho, y mientras que decidíamos el nombre definitivo que, como ya hemos comentado, ha pasado de *Valhalla* a *Barbarian*, nos referíamos a la revista como *La Espada Salvaje*. Bien, pues alguien tomó la broma como veras y así ha aparecido en el artículo.

Otra persona que aparece citada es Cels Piñol. Se habla de que el CD-ROM de *Fanhunter* realizado por Iván Llamas va a ser editado por Mega Multimedia y que Piñol no confirmará este hecho hasta recibir el contrato de edición. Sigue con declaraciones del propio Cels Piñol: "*Nos miraremos el contrato con lupa*", advierte Piñol, "*y si es legal, haremos el CD-ROM con ellos*". Puestos en contacto telefónico con Cels Piñol, el interesado ha negado que él dijera nada semejante. Bien, incluso aunque Cels lo hubiera dicho, el hecho en sí mismo no tendría la menor importancia, ya que todo contrato debe de mirarse con lupa, no sólo porque contenga ilegalidades sino porque el contenido, aún siendo legal, puede que no satisfaga las aspiraciones de las partes. En este caso concreto, Cels Piñol recibió el contrato e hizo tres rectificaciones puntuales sobre el mismo que fueron aceptadas sin ningún problema por nosotros. La firma del contrato, sobre el que el acuerdo era total, quedaba a expensas de recibir el material de Iván Llamas. Por desgracia, este no satisfizo ni a Cels ni a nosotros y, aunque nuestra empresa se ofreció a confeccionar un producto de mayor calidad en vistas al Saló de Barcelona, Cels declinó la oferta ya que, escarmentado por el fiasco anterior, quería tener un mayor control sobre el desarrollo de la obra, cosa que su actual cargo de Editor le impide, dejando la confección del CD, con nosotros o con quien él elija, para más adelante. Nuestra editorial, ante el convencimiento de que, a falta de la firma, el acuerdo era total, había anunciado la edición del CD a finales de marzo, ya que queríamos que esta noticia apareciera en los catálogos de mayo. Por eso Cels nos ha prometido difundir una nota en la que va a explicar la situación y la actuación de Mega Multimedia en este asunto.

Ahora supongamos que alguien lee que Cels Piñol, una de las personas más populares del mundillo del cómic, duda de la legalidad de los contratos de Mega Multimedia, y luego se entera de que Mega Multimedia no ha editado el CD. La conclusión parece lógica, y no muy favorable a nuestra empresa. Una muestra del mucho daño que una información no contrastada y torticera puede llegar a causar.

Y, para acabar su artículo se dice que al mismo tiempo, y coincidiendo con todos estos hechos "*Nacho Carmona (...) fue despedido (...)*". Esto se suelta así, para que quien quiera la tome como quiera. Para ser exactos esto último sucedió antes que todo lo narrado anteriormente, no al mismo tiempo. Por lo demás, Nacho Carmona habla de las causas como unas "*diferencias editoriales*" que encierran que lo sucedido sólo compete a los propios interesados. Como tiene que ser.

Ignoramos si el señor Guiral es periodista o sólo ejerce como tal. No estaría de más, en todo caso, que recuerde la existencia de conceptos como "imparcialidad" y "contraste de

fuentes". Si le tenemos que caer mal a alguien que sea por nuestros propios actos y no por lo que se diga de nosotros. En las páginas de su revista sus colaboradores no cesan de quejarse de lo mal que va el mundo del cómic. Actitudes como la de Antoni Guiral creemos que no ayudan mucho a mejorar este mundillo.

Por lo demás seguimos trabajando para intentar sacar tebeos y tener nuestro huequito en el reducido mercado que tenemos. Nuestros próximos lanzamientos vienen recogidos en el boletín que les enviaremos próximamente. Sólo queremos que se nos juzgue por los productos que editamos.

Quedando a su disposición para todo lo que se deseen se despide:

José Enrique Machuca
Responsable de Comunicación

CELS PIÑOL

Apreciados amigos:

Para evitar cualquier tipo de confusiones, me gustaría aclarar que, en referencia al texto de Mega Multimedia y a la noticia escrita por Antoni Guiral hablando sobre el CD-Rom, yo me miro "con lupa" TODOS los contratos; pero no sólo los de MMM, sino también los de mis socios, los de la empresa para la que trabajo, los que atañen a royalties, etc. Así pues, niego rotundamente que sólo me haya mirado "con lupa" dicho contrato. Con esto quiero desentenderme de cualquier disputa relacionada con el caso. Cuando Guiral me entrevistó, reconocí lo evidente: que antes de llevar adelante cualquier proyecto relacionado con una franquicia como Fanhunter, debe ser estudiado cuidadosamente. Al utilizar el término "con lupa" quise expresarlo con un término coloquial, que don Toni reprodujo textualmente; en ningún momento era mi intención remarcarlo con malicia. Lógicamente, no le dije a Guiral "oye, escribes esto *tal cual* y que duela". Me sabe mal que dicho comentario haya despertado algún tipo de polémica, y, desde luego, estoy seguro que Toni Guiral, todo un profesional y mejor persona, no quiso reproducirlo de forma despectiva hacia MMM. Siempre he declarado que me miro los contratos "con lupa", incluso los de Planeta-DeAgostini, y nadie se ofende por ello. Quiero defender así el trabajo del señor Guiral, y si se ha producido algún malentendido, se debe exclusivamente a mí. Mea culpa.

Sí, los contratos deben mirarse "con lupa", para beneficio de las partes implicadas. TODOS los contratos.

Insisto, de nuevo, en que el receso en la producción del CD-Rom no es culpa de Mega Multimedia, ya que en este país cualquier cosa sirve para desatar odios y rivalidades.

Qué ganas de guerra que tiene la gente...

Cels Piñol
(Barcelona)

U EL HIJO DE URICH

Apreciado amigo Machuca y demás miembros de Mega Multimedia, apreciado amigo Cels:

Gustosamente publicamos vuestras réplicas a la información redactada por nuestro colaborador Antoni Guiral. No tenemos nada que oponer a ellas, ni ninguna matización que hacer respecto al contenido del asunto discutido. Nunca ha sido nuestra intención perjudicar, desacreditar o molestar a nadie, y sólo deseamos que estas aportaciones dejen más claro aún el tema que se trata.

Por nuestra parte, sólo hacer una puntualización a Mega Multimedia, ya que de su texto podría desprenderse que *U* ha tenido una actuación parcial y premeditadamente negativa hacia los productos de dicha empresa. No creo que ningún otro medio, general o especializado, haya dedicado tanta atención y de forma tan positiva a los diversos lanzamientos de Mega Multimedia como lo hemos hecho nosotros. Es una aseveración que fundamento con los siguientes hechos. *U* #10 (mayo 1998), artículo "Dos nuevas revistas de humor aparecen en los quioscos españoles", firmado por Eduardo García Sánchez. Abre la sección de noticias, ocupa página y media y reproduce la portada de *Mala impresión* nº 1, que acapara la información de una página entera. *U* #13 (noviembre 1998), artículo "Ultimate: una nueva línea de tebeos llega a los quioscos españoles desde Málaga", firmado por Eduardo García Sánchez. Ocupa dos páginas y reproduce la portada de *Ultimate Reports* nº 1 y el CD-Rom que acompañaba a dicha revista. *U* #15 (marzo 1999), sección El Quiosco de Marzo y Abril, firmada por José Antonio Serrano y Antoni Guiral, apartado dedicado a Mega Multimedia, donde se anuncia la aparición del finalmente malogrado CD-Rom de *Fanhunter*. Por lo tanto, no resulta de recibo su sorpresa porque en el *U* "*se dedique toda una página, la número 4 de ese número, a comentar la cancelación de nuestros nuevos proyectos, cuando no recordamos que se dedicara tanto espacio al anuncio de la aparición de esos proyectos*", ya que en el pasado sí hemos dedicado muchas páginas a hablar de sus lanzamientos. Otra cosa es que no lo recuerden. En todo caso, la noticia de la polémica estaba dedicada originalmente a hablar de los nuevos proyectos de MMM. Al menos, ésa era nuestra intención y eso fue lo que se encargó a los redactores de *U*: que cubrieran la nueva línea de comic books que MMM estaba preparando, y que había sido comentada y anunciada por la empresa y por varios de sus colaboradores en diversos foros públicos. Fue en el curso de sus investigaciones para cubrir esa información, cuando nuestros redactores se encontraron con la noticia de que dicha línea había quedado frustrada.

Ni nos une ni nos separa ninguna cuestión personal o profesional con Mega Multimedia, a la que sólo deseamos tanta suerte como deseamos al resto de las empresas que compiten en el mercado del cómic nacional.

Preferiría, amigo Machuca, que en lugar de arrojar sombras de duda y cabrearos, recordaseis que siempre os hemos dedicado una atención que ningún otro medio os ha prestado. La trayectoria del *U* demuestra que nunca ha habido mala intención hacia vuestra empresa.

Os agradecemos las molestias tomadas, y esperamos sinceramente que en el futuro podamos evitar los malentendidos.

Con los mejores deseos

Santiago García y David Muñoz

Muere Ricardo Barreiro, un artesano de los comics

Ricardo Barreiro murió en Argentina el pasado 12 de abril de 1999. Uruguayo de nacimiento pero argentino de adopción, Barreiro forma parte de una prolífica y brillante escuela de guionistas que en los años setenta revalorizaron la historieta de género en Argentina. Su nombre pertenece a la generación compuesta por creadores como Robin Wood, Ray Collins, Guillermo Saccomano, Carlos Albiac o Carlos Trillo y, como ellos, es uno de los herederos directos de la fluida narrativa y enorme capacidad de síntesis de Héctor Germán Oesterheld, el gran creador de historietas.

Barreiro, al igual que sus compañeros guionistas y dibujantes, tuvo que enfocar su carrera de forma casi exclusiva para el mercado italiano, ante la falta de expectativas profesionales del mercado argentino de los ochenta. En España se ha publicado una pequeña pero importante parte de su producción, concentrada básicamente en los años ochenta en las publicaciones de Toutain Editor y Norma Editorial y, ya más recientemente, en la revista de cómic pornográfico *Kiss Comix*, de La Cúpula.

De su prolífica bibliografía destacaremos algunas de sus colaboraciones con Francisco Solano López, en series como *Slot Barr*, *Ministerio* o *El prostíbulo del terror*, con Enrique Alcatena, para quien escribió obras como *El mundo subterráneo*, *La fortaleza móvil* o *El mago*; con Eduardo Risso, más conocido ahora como dibujante de la serie *Jonny Double* de la línea Vertigo de DC Comics, realizó *Parque Chas* y *Caín*; con Juan Zanotto creó *Bárbara*, una excelente serie de fantasía y ciencia-ficción y para Juan Giménez, tal vez uno de los dibujantes con los que más había trabajado, escribió series como *As de Pique*, *War III*, *Ciudad*, *Factor límite* o *Estrella negra*. Otras de sus obras conocidas en España son *La hija de Wolfland*, dibujada por Saudelli, *El pescador de Brooklyn*, con Rotundo, y *El convento infernal*, una historieta pornográfica dibujada por Noé.

Como viene siendo habitual, la muerte de Ricardo Barreiro no ha despertado el interés de la prensa diaria, que omite por principio necrológicas poco populares, pero lo más triste del caso es que en nuestro actual mercado de la historieta su muerte también pasará desapercibida. El nombre de Barreiro sólo puede resultar conocido para los pocos lectores que queden de los años ochenta, los devoradores de *Zona 84* o *Cimoc*, muchos de ellos ya ajenos a los comics. El eficaz sentido de la narración de Barreiro, su prolífica imaginación y su capacidad para adaptarse al estilo gráfico de sus dibujantes, parece condenado a un pequeño y apartado rincón de la historia de los comics. Pero Barreiro es una parte muy importante de esa historia, de la historia del cómic de género, de la historieta industrial.

Ricardo Barreiro era, además, un personaje muy singular. Un hombre muy extrovertido, inquieto y casi aventurero, que supo escribir con humildad y adaptarse a los cambios de la industria. Un ejemplo de dignidad y profesionalidad.

Antoni Guiral

As de Pique (Barreiro/Giménez)

La madre española de Tintín

Entrevista con Conchita Zendrera

Cada vez que un personaje de cómic famoso celebra un aniversario, llueven los artículos-homenaje en torno al mismo y/o su autor, y el 70 aniversario de Tintín no ha sido una excepción. No obstante, no siempre se tiene en el recuerdo a aquellas personas que, aparte del propio creador, han contribuido a elevar a un personaje como Tintín a la categoría de mito. Éste es el caso de Conchita Zendrera, la persona que trajo Tintín a nuestro país y que tradujo al castellano sus álbumes, y a quien Ramón de España definió como "*aquella señora que hacía hablar a los personajes como si la traducción la estuviera realizando sobre la marcha nuestra propia madre*"[1]. Nostalgia y fetichismos hacia la "línea clara" aparte, sirva la presente entrevista como nuestro humilde homenaje a la "madre española de Tintín".

Sra. Zendrera, empecemos, como es lógico, por el principio. ¿Cómo surgió la iniciativa de traer *Tintín* a España? ¿Cuáles fueron los primeros contactos con la editorial Casterman?

Todo empezó cuando acudí a un congreso de editores en Italia, en los años 50. Los autocares estaban organizados por nacionalidades, y me metí en el de los franceses. Allá estaban los de la delegación belga, entre los cuales conocí a un muchacho muy simpático del que me hice muy amiga. Me preguntó: "¿Conoces a Tintín? Son unos libros muy buenos que se editan en mi país." A través de él, entré en contacto con los álbumes de Tintín.

Mis hijos tenían por aquella época siete u ocho años, y les leí los álbumes; a elllos les entusiasmaron mucho. Por eso luego los traduje todos, pues ya los tenía "traducidos" en mi cabeza.

Entonces insistí a mi padre (José Zendrera, fundador de la editorial Juventud) para que los editásemos aquí; durante una reunión en la editorial, los demás opinaban que era un producto muy caro. Se hizo una votación y mi padre dijo "Como mi voto vale por dos, pues se edita".

Así, fuimos a Bélgica, en tren, a negociar los derechos con los de Casterman. Eran unas personas encantadoras, muy correctas y serias, con las que entablamos una gran amistad.

Queríamos editar primero los dos álbumes de la Luna, pero ellos insistieron en que empezásemos por *El cetro de Ottokar*. Anteriormente, había habido un intento de editar a Tintín en castellano, con los álbumes *El secreto del Unicornio* y *El tesoro de Rackham el Rojo*, pero no tuvo éxito.

Es cierto que esos dos álbumes tienen una traducción algo extraña, distinta de los demás. En ambos, el capitán Haddock, igual que en el original francés, trata a Tintín de "usted", en lugar de tutearlo; además, la mayoría de las onomatopeyas están ortografiadas en francés. Así, en la página 35 de *El secreto del Unicornio*, Milú ladra "Wouah wouah", en lugar de "Guau guau", etc. ¿No recuerda qué editorial, previamente a Juventud, sacó esos álbumes?

No.

Los títulos de Tintín no tuvieron en España el mismo orden cronológico que en la edición original. ¿Se siguió algún criterio al irlos editando aquí?[2]

Empezábamos por los títulos que nos gustaban más.

La llegada de Tintín a España supuso el primer intento serio de lanzar el formato álbum o libro de comics en nuestro mercado[3]**.**

¿Qué aceptación comercial tuvo desde el principio?

Antes de editarlo, fui mostrando a algunos libreros álbumes de Tintín en francés, preguntándoles si creían que eso tendría éxito aquí. Ellos respondían "¡Qué va!" Claro está que los álbumes costaban por aquella época, creo recordar, sesenta pesetas, cuando un tebeo de aquellos años no valía más de dos pesetas.

No tuvo éxito de golpe, pero después funcionó bien. Hicimos varios actos para promocionarlo; entre otras cosas, una vez montamos en Barcelona, en la Plaza Catalunya, un cohete como el que Tintín utilizó para ir a la Luna.

En las primeras ediciones de los álbumes, el profesor Tournesol fue traducido como Mariposa; posteriormente, fue rebautizado, más literalmente, como Tornasol. ¿Por qué ese cambio?

Me parecía que el nombre de Mariposa sonaba a afeminado, y por eso lo cambié.

¿Tuvo problemas con las traducciones, por ejemplo con algún juego de palabras o con los insultos del capitán Haddock?

Ningún problema; para traducir no usaba ni diccionario, ya que había estado en Francia tres años, estudiando en la Universidad de Grenoble; debido a la Guerra Civil, hube de prolongar mi estancia allí, pasando a estudiar al Liceo de Grenoble.

¿Hubo problemas con la censura?

No.

¿Quién rotulaba los bocadillos de los álbumes?

El señor Fuster, un grabador que colaboraba en la editorial. Era una persona fantástica, que hacía su trabajo con una ilusión inmensa.

¿Llegó a conocer a Hergé en persona?

Sí, ya lo conocí durante mi primer viaje a Bélgica. Era muy simpático y poco presumido, con pocas pretensiones de ser un gran dibujante, de estar haciendo una obra de arte. Me preguntaba si me agradaba su trabajo, y yo le respondía que sí. Le gustaba charlar, hacer juegos de palabras y chistes. Me enviaba sus tarjetas de felicitación cada Navidad; además, por aquella época yo tenía un hijo cada año, y él me enviaba un ramo de flores por cada uno.

En 1967, usted conoce la experiencia de dirigir la edición española del semanario *Tintín*, editado en Bélgica por Editions du Lombard desde 1946. Fue una experiencia que no tuvo mucho éxito...

A los seis meses de aparecer la revista, los redactores deseaban abandonarla, al no dar los beneficios esperados, y yo continué sola, pagándolo de mi bolsillo una temporada, que no pudo ser muy larga[4]...

Luego, Juventud fue ampliando su línea de álbumes de cómic con otras colecciones: *Jo, Zette y Jocko, Yakari*...

Jo, Zette y Jocko no tuvo mucho éxito, pero se ha mantenido. En cuanto a *Yakari*, encuentro a faltar el sentido del humor de *Tintín*, pero el dibujo me gusta mucho. Su autor, Derib, es una persona encantadora. Una vez vino a Barcelona y fuimos con él a dar una conferencia en cinco colegios.

¿Tiene algún álbum de Tintín preferido?

Hay quien dice que *Las joyas de la Castafiore* es el mejor, pero a mí me gustan mucho todos, todos los encuentro muy bien.

¿Desea añadir algo más?

Volviendo a la experiencia del semanario *Tintín*, destacar la escasez de revistas juveniles en el mercado. Es muy importante para los dibujantes el contar con revistas donde publicar páginas cada semana, pues las revistas han sido portadoras de muchos e interesantes autores.

(1) Ramón de España: Vacaciones en Syldavia (Cairo nº 1, diciembre 1981).

(2) Como curiosidad, a continuación señalo el orden por el que fueron editados los álbumes de Tintín en España, indicando título, año de primera edición española, y número de orden en la edición original (excluyendo los álbumes basados en películas y las obras monográficas sobre Tintín y Hergé): *El cetro de Ottokar* (1958), 8; *Objetivo: La Luna* (1958), 16; *El secreto del Unicornio* (1959), 11; *El tesoro de Rackham el Rojo* (1959), 12; *Aterrizaje en la Luna* (1960), 17; *La estrella misteriosa* (1960), 10; *El asunto Tornasol* (1961), 18; *La isla Negra* (1961; 2ª versión en 1967), 7; *Las 7 bolas de cristal* (1961), 13; *El templo del Sol* (1961), 14; *Tintín en el país del oro negro* (1962), 15; *Tintín en el Tíbet* (1962), 20; *Stock de coque* (1962), 19; *El cangrejo de las pinzas de oro* (1963), 9; *Las joyas de la Castafiore* (1964), 21; *Los cigarros del Faraón* (1964), 4; *El Loto Azul* (1965), 5; *La oreja rota* (1966), 6; *Tintín en América* (1968), 3; *Tintín en el Congo* (1969), 2; *Vuelo 714 para Sidney* (1969), 22; *Tintín y los Pícaros* (1976), 23; *Tintín en el País de los Soviets* (1983), 1.

(3) Hubo alguna experiencia aislada previa como la edición en libro, en 1944, de la aventura de Cuto *El pájaro azul*, por Jesús Blasco. Pero la aparición de Tintín en España, salvo error, fue la primera tentativa con continuidad de editar historietas en formato álbum en nuestro mercado.

(4) Este primer intento de editar en España el semanario *Tintín* duró 75 números, hasta principios de 1969; entonces, *Tintín* es fusionado con el también semanario *Gaceta Junior*, que a su vez desaparece al año siguiente. Una segunda edición española de la revista aparecerá en mayo de 1981, esta vez a cargo de Editorial Bruguera y con periodicidad quincenal, conociendo una existencia de 20 números.

Alfons Moliné

el quiosco
DE MAYO Y DE JUNIO

LA CÚPULA

En mayo, La Cúpula presenta el número 6, con material inédito, de **BRIAN THE BRAIN**, de Miguel Ángel Martín, y el tercero de **ESPIRAL**, la sorprendente serie de David López. Brut Comix también acoge nuevo material americano, con el número 7 de **MUNDO IDIOTA**, de Peter Bagge, y el arranque de dos series imprescindibles: **AGUJERO NEGRO**, la última genialidad de Charles Burns, y **BOLA OCHO**, el patio del recreo del inmenso Daniel Clowes. También vuelve la colección de humor Me parto, con su número tres, **LAS MUJERES SÓLO PIENSAN EN ESO....** del bárbaro Wolinsky.

En junio, los comic books de La Cúpula seguirán refrescando al lector ávido de buena historieta alternativa americana. Aparecerá el nº 2 del **JUEGO DE MANOS**, de Jason Lutes, dentro de Brut, y el 5 de **BALAS PERDIDAS**, de David Lapham, en Fuera de Serie. Pero sin duda la estrella será el inicio en Brut de una nueva serie del imprescindible Jaime Hernandez, **LOCAS: MAGGIE Y HOPEY**, que se alargará durante tres números.

DUDE

Dude presentará en mayo las novedades previstas: **RAFALITO MATADOR** nº 2, de Pablo Velarde, ahora en formato de 32 páginas y 275 ptas. **TROP**, de Germán García, recopilado en un solo comic book de 32 páginas y 250 ptas. **CARMILLA**, de Roy Thomas, Isaac del Rivero y Rafael Fonteriz, un solo número en formato de libro con lomo que constará de 60 páginas y se venderá por 675 ptas. **CASTOR Y POLLUX**, otro título autoconclusivo producido por José María Polls y Ramón F. Bachs retomando a los personajes creados para la serie *Yinn* de Laberinto. Formato y precio, idénticos a *Carmilla*. **CRÓNICAS DE MESENE: CANTARES**, la nueva miniserie de 7 números de Roke González, Mateo Guerrero y Aure Jiménez, que procedente de Laberinto, donde se publicó su primera entrega, aparecerá en formato de 24 páginas/250 ptas. e irá acompañada de un **ESPECIAL EL MUNDO DE MESENE** (16 páginas, 195 ptas.) que servirá de guía para manejarse en el universo particular de esta obra. **TEMPLARIOS** concluirá en su número 3, y la finalización de la serie será acompañada de un poster dibujado por Nacho Fernández y Eduardo Alpuente y coloreado por Elsken. En cuanto a las colecciones extranjeras, nuevas entregas de **BONE** (nº 10) y de **STRANGERS IN PARADISE** (nº 6), y un producto extraordinario, el **BONE ESPECIAL** nº 1, un comic book de 32 páginas y 350 ptas. en el que se anuncian colaboraciones de Mike Wieringo, Gary Frank, George Pérez y, por supuesto, el creador del personaje, Jeff Smith.

LA FACTORÍA DE IDEAS

Miguel Ángel Martín y Mauro Entrialgo siguen siendo las estrellas de la oferta nacional de La Factoría. De Martín, la editorial madrileña publica **ANAL CORE**, (48 págs., 950 ptas), historietas de sexo no explícito aparecidas años ha en las revistas de Toutain; la edición en inglés de **PSYCOPATHIA SEXUALIS** (1.495 ptas.), que incluye tres episodios inéditos en la española y que, al estar destinada al mercado extranjero, sólo verá distribuida en nuestro país una pequeña cantidad de copias; **KYRIE VII**, con más aventuras de los personajes de *La Crónica* de León y la reedición del primer álbum de **KEIBOL BLACK**. De Mauro, por su parte, aparece la segunda entrega de **ALTER ROLLO** (48 págs. color, 995 ptas.). En la Colección Piscolabis, por su parte, aparece **TERRÁQUEOS** (32 págs, 325 ptas.) del marciano Tamayo. Pasando ya al material extranjero, continúa la edición de historietas procedentes de la editorial americana Drawn & Quarterly, bajo el sello D&Q, con el primer capítulo de la galardonada **LA VIDA ESTÁ BIEN SI NO TE RINDES** (24 págs., 295 ptas.), de Seth y la segunda ración de **SONÁMBULO** (32 págs., 325 ptas.), de Adrian Tomine, que tan buena impresión ha causado en nuestro país en su primera aparición. Además, la Factoría se ha lanzado a la producción de merchandising, con camisetas de Tess Tinieblas y Alter Rollo, y maquetas de Anal Core y Psycopathia Sexualis.

GLÉNAT

Mayo encuentra a Glénat ocupadísima con la publicación de un recopilatorio de historietas en blanco y negro de **PERE JOAN**, el tercer volumen de **EN BUSCA DEL UNICORNIO**, la serie de Ana Miralles y Emilio Ruiz, el cuarto de **MARCO ANTONIO**, la popular criaturita concebida por Mique Beltrán, la esperadísima reedición de **EL HOMBRE QUE RÍE**, una de las cumbres de Fernando de Felipe, un nuevo **TORPEDO: ADIÓS, MUÑECO**, de Abulí y Bernet, por supuesto, y un curiosísimo álbum en tamaño comic book de Aleix Barba, **SESIÓN DOBLE**. Además, Glénat nos trae una buena muestra de títulos de Francia: el sexto **MUÑECA DE MARFIL**, de Franz, la adaptación francesa del videojuego **TOMB RAIDER**, obra de Alex Alice y Patrick Freon (autores de *El tercer testamento*), que promete ser uno de los lanzamientos estrella de la editorial para este año y el divertidísimo **TITEUF**, de Zep, una joya para paladares exquisitos. Completando la oferta, desde Japón Glénat nos sirve nuevos tomos de **NORITAKA, SAILOR MOON** y **RAIKA**, junto al primer libro de ilustraciones de **SAILOR MOON**, de Naoko Takeuchi, que saldrá a la venta por 2.995 ptas.

Para junio, Glénat tiene prevista la edición en castellano de **FÁBULAS DE BOSNIA**, una recopilación de historietas del autor esloveno Tomaz Lavric. Una de las sensaciones del último Salón de Angulema que no puede resultar más oportuna en el momento actual, puesto que hurga en la dolorosa herida de los Balcanes.

IVREA

Los salones de Barcelona y Madrid han sido los elegidos por la argentina Editorial Ivrea para presentar en España sus productos, que incluyen las ediciones en castellano de la americana Top Cow. Tras la aparición a finales de abril de *Witchblade* nos. 4 y 5 y de *The Darkness* nos. 1 y 3, en el Salón de Barcelona llegarán **ASCENSION** nº 1 (formato prestigio, 795 ptas.), de David Finch, **THE DARKNESS** nº 2 (comic book, 395 ptas.), con el mismísimo Garth *Predicador* Ennis y el jefazo de Top Cow, Marc

Silvestri, a los lápices, y **WITCHBLADE/MEDIEVAL SPAWN**, dos comic books que se venderán juntos por 795 pesetas. Además, un par de títulos de producción propia de Ivrea, **AREA** y **LAZER** que estarán en las 250 y las 195 ptas., respectivamente. Para Expocómic se prevén nuevas entregas de **WITCHBLADE**, el superéxito de Christina Z. y Michael Turner, y *The Darkness* (ambas en formato prestigio, 795 ptas.) y uno de los crossovers más populares de los últimos tiempos: **WITCHBLADE/TOMB RAIDER**, también en formato prestigio. Todo esto, acompañado de otra entrega de *Lazer*.

KALEIDOSCOPE

Después de numerosos *sketchbooks* de autores nacionales y extranjeros, Kaleidoscope cumple 5 años y lo celebra en el Salón de Barcelona con un especial **APUNTES DEL SALÓN**, que recogerá dibujos de diversos artistas bajo portada de Kevin Nowlan. Más novedosa es aún la iniciativa de Kaleidoscope de lanzarse a la edición de series extranjera, debutando con **UNIVERSITY2**, una miniserie de Frank Cho que durará cuatro números y contará con portadas realizadas para la ocasión de Ramón F. Bachs, Daniel Acuña y Albert Monteys. En cuanto a *sketchbooks*, el próximo que se anuncia es el de Adam Hughes.

MEGA MULTIMEDIA

En el Salón de Barcelona, Mega Multimedia presenta una recopilación de las historietas que Bernardo Vergara ha ido publicando durante los últimos meses en la revista *Mala Impresión*. Con el título de **FICCIONES REALES**, tiene 32 páginas a todo color y cuesta 250 ptas., siendo el nº 2 de la Colección Boniato. Lo que era el paquete Ultimate, que incluía una revista informativa, dos comic books y un CD-ROM, se desgaja a partir de ahora en productos independientes. Así, aparece **TEAM TRIUMPH** (32 páginas, color, 250 ptas., bimestral), una parodia de los grupos de superhéroes, **ULTIMATE CD**, un CD-ROM acompañado de una revista de 16 páginas que en su primera entrega está dedicado a Carlos Pacheco y Jesús Merino y que parte con un precio de 750 ptas. y periodicidad bimestral, y **ULTIMATE REPORTS** Vol. 2, que se plantea como revista mensual de información a todo color (48 páginas, 200 pesetas). *Team Triumph* está arropado por otros comic books de producción propia: **MORTUALIA** (32 páginas, color, 275 ptas., bimestral), de los Lorente Bros. y **BARBARIAN** (48 páginas, color, 350 ptas., mensual) con variedad de historietas de fantasía heroica firmadas por Siku, JuanJosé, Castillo, De Miguel, Pallarés, Vázquez y Torres. En junio llega **TEAM TRIUMPH: TOTAL TRIUMPH** (64 páginas, color, 450 ptas.), recopilando las primeras aventuras del grupo para los nuevos lectores que se las hubieran perdido. Y además, por supuesto, los números correspondientes a mayo y junio de **MALA IMPRESIÓN, WET COMIX** y **COLECCIÓN WET**.

NORMA

En mayo, Norma nos trae una nueva serie que está causando sensación en Francia: **RAPACES**, de Dufaux y Marini. También, el quinto volumen de **LA CASTA DE LOS METABARONES**, de Jodorowsky y Juan Giménez. Otra serie que debuta, pero en esta ocasión americana, es **SPIRIT: LAS NUEVAS AVENTURAS**, con una lista de autores de las que impresionan: Alan Moore, Dave Gibbons, Eddie Campbell, Daniel Torres, Neil Gaiman, Paul Chadwick, Michael Allred, Kurt Busiek, Brent Anderson... También habrá nuevas entregas de series ya conocidas, como es el caso del especial **PITT EN LA SANGRE**, de Richard Peace, protagonizado por la bestia creada por Dale Keown o **HELLBOY: BABAYAGA Y OTROS RELATOS**, con historietas inéditas de Mike Mignola y otros autores. Dos reediciones en tomo largamente esperadas serán estrellas destacadas: **LOBO: EL ÚLTIMO CZARNIANO**, que recoge la primera serie del camorrista cósmico de DC, y **SANDMAN: PRELUDIOS Y NOCTURNOS**, conteniendo los 7 primeros números de la ya mítica serie de Neil Gaiman.
Norma mantiene el ritmo acelerado con que está publicando las últimas entregas de **LAS TORRES DE BOIS-MAURY**, cuya décima entrega aparecerá en junio, cerrando el primer ciclo de la serie. **SAMBA CON TIRO FIJO** será la tercera entrega de las aventuras de Corto Maltés en la nueva colección popular con formato parecido al comic book. En BrainStorming, la colección de narrativa, aparecerá **HUMO Y ESPEJOS**, una recopilación de relatos de Neil Gaiman. Además, en junio habrá nuevas entregas de **PITT, THE SPIRIT: LAS NUEVAS AVENTURAS, TRANSMETROPOLITAN** y **HELLBLAZER: UN CÍNICO A LAS PUERTAS DEL INFIERNO**.

PLANETA-DEAGOSTINI

La apabullante cantidad de novedades que Planeta-DeAgostini proyecta para mayo y junio nos obliga a dejar constancia de ellas de manera prácticamente telegráfica. **THOR: LA LUCHA POR ASGARD** serán otros dos tomos continuando la recopilación de la gloriosa época de Walter Simonson. El que quiera más Thor, lo puede encontrar en **THOR EL PODEROSO** (56 páginas, 395 ptas.), una recuperación de material de los 70 concebido para formato magazine que cuenta con las firmas de Len Wein, Jim Starlin y Tony de Zúñiga. **SPIDERMAN: TIPOS DUROS** es un one-shot de Howard Mackie y Norman Felche protagonizado por el orondo Kingpin. Dos viejos compañeros de los Defensores se reúnen en **HULK Y NAMOR**, un especial escrito por Chris Cooper y dibujado por Doug Wheatley. Clásicos en blanco y negro dedicará dos volúmenes a recoger íntegramente el imprescindible **PUÑO DE HIERRO** que Chris Claremont y John Byrne hicieron en los 70. **ESCUADRÓN SUPREMO/NUEVO ORDEN MUNDIAL** (Len Kaminski y Anthony Williams) es un one-shot que nos refresca la memoria sobre la versión Marvel de la Liga de la Justicia de América. **BARRY WINDSOR-SMITH** es un libro de 224 páginas a color (2.495 ptas.) que recoge antiguas y raras colaboraciones de Smith para Marvel: Patrulla-X, Ka-Zar, Iron Man, Doctor Extraño, Vengadores, Daredevil... Vuelve el conejo ronin de Stan Sakai en **USAGI YOJIMBO: AL BORDE DE LA VIDA Y LA MUERTE**, tercer volumen de esta serie publicado en nuestro país. **MARVELS** es una de las joyas de la corona, pues en sus 244 páginas (2.995 ptas.) recoge completa la galardonada miniserie de Kurt Busiek y Alex Ross, más el número cero, previamente inédito en España, y numerosos portafolios, bocetos de Ross y textos de acompañamiento. Un auténtico lujazo. **STARHOUNDS: CACERÍA DE BICHOS** son dos números de Nacho Fernández y Eduardo Alpuente que continúan con esta vertiente del universo Fanhunter, universo que crecerá también con **FANHUNTER ADVENTURES**, 3 números a cargo de Roke González y Carlos Javier Olivares. El **MARVEL TRYOUT: APRENDE A DIBUJAR CON MARVEL** es un curioso manual de cómo hacer historietas a cargo de Fabian Nicieza, Andy Kubert y Art Thibert. Aprovechando que la creación de Sergio Aragonés vuelve a tener colección mensual, aparece **CRÓNICAS DE GROO**, 2 números de 160 páginas (1.595 ptas.) recopilando las primeras apariciones de Groo el Errante. Y más Aragonés: **BOOGEYMAN** (96 páginas, 695 ptas.) nos muestra el humor negro del castellonense afincado en Estados Unidos. **FAX**

FROM SARAJEVO es uno de los títulos más esperados, la obra más personal del clásico Joe Kubert, que viene a aparecer al mismo tiempo que la guerra arrasa Yugoslavia. Son 208 páginas por 2.995 ptas. **ORÍGENES JAQUE MATE: SANGRE** es un one-shot secuela de *Jaque Mate*, antigua serie de Laberinto, realizada por el guionista Juan Carlos Cereza y por un nuevo dibujante espectacular, Juan Carlos Pérez. **MANTICORE** regresa desde los archivos de Camaleón para reunir sus dispersas aventuras en un solo tomo de 128 páginas (795 ptas.) donde Ramón F. Bachs da lo mejor de sí mismo acompañado de su guionista y amigo Josep Busquet. Otra recopilación dentro de la Línea Laberinto es la esperada **IBERIA INC.** (160 páginas, 995 ptas.) que recoge la miniserie de superhéroes españoles concebida por Rafa Marín, Rafa Fonteriz y Carlos Pacheco. Sorpresa agradable es la recopilación de **SUPERIORIBUS** (48 páginas, 695 ptas.), una divertida parodia de los superhéroes que el gran Jan (*SuperLópez*) publicara hace años en páginas sueltas dentro de los tebeos de Forum. **EPONIM** (64 páginas, 595 ptas.) abre la colección de Especiales de la revista *Relatos Salvajes* con una historia escrita y dibujada por Carlos José Arroyo Saavedra. Recién aparecido el comic book de **MUTTS**, Planeta-DeAgostini ofrece ahora un librito de 96 páginas (450 ptas.) con más peripecias de las deliciosas criaturas creadas por Patrick McDonnell. **GRENDEL TALES: GUERRA DE CLANES** (144 páginas, 1.795 ptas.) prosigue con la publicación -parece que ya regularizada- de las andanzas del diablo creado por Matt Wagner, en esta ocasión en un libro que recoge dos miniseries (*Devils and Deaths* y *Devil's Choices*) obra de Darko Macan y Edvin Biukovic. Pasando ya a las producciones WildStorm de Jim Lee, nos encontramos la adaptación de uno de los videojuegos más famosos de todos los tiempos, **RESIDENT EVIL**, que aparecerá bajo la forma de miniserie de 4 números. También debuta la nueva colección de Jim Lee, **DIVINE RIGHT**, protagonizada por Max Faraday y de periodicidad mensual. **C-23** es producto de una colaboración entre los chicos de WildStorm y Wizards of the Coast, los creadores de Magic, que se alían para lanzar un card game y un tebeo en paralelo. Son 8 números mensuales escritos por Jeff Mariotte y dibujados por Alexander Lozano. **GEN13: MAGICAL DRAMA QUEEN ROXY** (112 páginas, 1.395 ptas.) es otra tentación servida por Adam Warren, el fresco e influyente gurú del amerimanga. El engendro del Infierno creado por Todd McFarlane también tendrá algo que decir en **SPAWN: LA PELÍCULA**, una adaptación que llega un poco tarde cortesía de Ted Adams y Carlos D'anda, y en el tomo recopilatorio **SPAWN: AVERNO** (128 páginas, 1.295 ptas.), que recoge episodios dibujados por McFarlane en persona y escritos ni más ni menos que por Alan Moore, Dave Sim, Neil Gaiman y Frank Miller (¿quién da más?). Hablando de demonios, otra producción de McFarlane es la serie mensual de **KISS PSYCHO CIRCUS**, nueva encarnación viñetera del único grupo de rock de la historia integrado por auténticos superhéroes. Escribe Brian Holguin y dibuja Angel Medina. Pero sin duda, la máxima atracción de World Comics para el verano es el debut de la primera serie de Cliffhanger, **CRIMSON**, de Humberto Ramos, una de vampiros juveniles. El rescate de antiguas sagas mutantes se practica en **PATRULLA-X: LA CAÍDA DE LOS MUTANTES** (128 páginas, 995 ptas.), un viaje de regreso a los tiempos de Chris Claremont y Marc Silvestri, y en la imprescindible **LOBEZNO: HONOR** (96 páginas, 995 ptas.) de Claremont y Frank Miller, que recibe así su tercera edición en Forum. Estrechamente ligados a la oleada de Heroes Return, están el especial **VENGADORES/ ESCUADRÓN SUPREMO** (Kurt Busiek y Carlos Pacheco) y el tomo **IRON MAN: LA EDAD DEL HIERRO** (96 páginas, 895 ptas.), utilizado por Busiek, con la compañía del dibujante Patrick Zircher, para redefinir los primeros pasos del Vengador Dorado. Dos colecciones que tuvieron breve duración se recogen en tomos recopilatorios que debutan ahora. **RELATOS DEL UNIVERSO MARVEL** (96 páginas, 895 ptas.) serán dos libros que vierten el efímero *Marvel Universe*, con aventuras de Los Invasores (en el primero, escrito por Roger Stern y dibujado por Steve Epting) y de los Cazadores de Monstruos (en el segundo, que aparecerá en julio). **HULK DESENCADENADO** (80 páginas, 795 ptas.) son también dos volúmenes escritos por Glenn Greenberg y dibujados por Rick Leonardi que complementan la colección mensual del Gigante Gamma. Más libros recopilatorios, pero ahora de material conocido, y excelente: el Obras Maestras **DR. EXTRAÑO: UN MAGO RENOVADO** (208 páginas, 1.995 ptas.), escrito por Roger Stern y agraciado con dibujos de Paul Smith y Michael Golden. En cuestión de manga, Planeta-DeAgostini reedita en un solo tomo **ORION** (264 páginas, 1.395 ptas.) de Masamune Shirow, pone más Akira Toriyama en el merdado con **COWA** (208 páginas, 1.295 ptas.) y saca un nuevo y esperado Masakazu Katsura, **I"S**, que se presenta como serie mensual. ¡Buf! Como diría un castizo, ¡casi ná!

En junio, tras la avalancha de novedades de los salones, Planeta-DeAgostini sigue su marcha con la segunda colección mensual del emblemático **CAPITÁN AMÉRICA: CENTINELA DE LA LIBERTAD**, firmada por Mark Waid y Ron Garney, y añade otro volumen a su ya larga serie de **MEJORES AUTORES DE CONAN**, prestando atención ahora al prolífico artista filipino **TONY DE ZÚÑIGA**.

SUBTERFUGE

Subterfuge Comix también aprovecha los salones para subir otro peldaño en su cada vez más amplia y variada producción. Así, veremos la segunda entrega de **HISTORIAS HORRIPILANTES**, con portada de José Luis Ágreda y cuatro historietas nuevas del mismo Ágreda, Chema García, Koldo Serra y Pedro Vera, además de algunas páginas extra de otros autores. **PORQUE TE GUSTA** es el título de otra entrega de las historietas macabro-existencialistas de Paco Alcázar, un autor de lo más inquietante que tenemos. La Cebolla Asesina, el hortelano personaje de Javirroyo, regresa en **¡A FREÍR ESPÁRRAGOS!** Se inauguran dos nuevas colecciones, la primera, Psychocomix, con **PANDEMONIUM**, de Ladrón, y la segunda, Rara Avis, con **XAVIER FUGAZ: MI SUEÑO EN UN TESORO**, otro trabajo del cada vez más fecundo Chema García. Pero la gran traca de Subterfuge será la presentación de su fastuoso **FANZINE Nº 25: ESPECIAL ANIVERSARIO**, que se irá a las 260 páginas, en las que habrá sitio para historietas de Ágreda, Mauro, Sergio Córdoba, Mónica, Chema García, Javirroyo y otros. ¡Y además irá acompañado de CD doble! Para celebrarlo por todo lo alto.

UNDER CÓMIC

La editorial madrileña tiene prevista la aparición de un nuevo número de la aclamada **LOVE GUN**, de Javi Rodríguez e Igor Medio, y la continuidad de su nueva revista de información sobre cómic, **VOLUMEN**, que en mayo dedica sus dos cubiertas a *Predicador* y Ramón F. Bachs. Como gran novedad, un nuevo nombre que desembarca en la colección Flor de un día: Miguel Núñez, autor de **M**, un tebeo que dará que hablar.

Santiago García

Mauro Entrialgo 1999

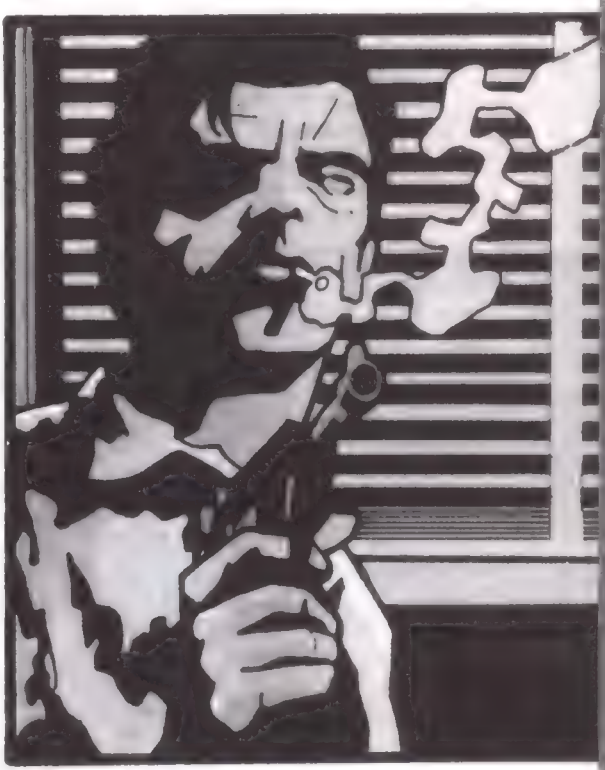
Oscar Palmer

MICHAEL LARK

Aunque la mayoría le hemos conocido gracias a los trabajos realizados para el sello Vertigo a lo largo de la segunda mitad de los noventa, Michael Lark, sin lugar a dudas uno de los mejores artistas norteamericanos surgidos en los últimos años, lleva dedicando sus esfuerzos al medio desde que en 1991 debutara profesionalmente con la serie *Airwaves*, un trabajo futurista emplazado en una sociedad deshumanizada en la que las masas son docilitadas a través de las ondas de la radio. Fuertemente influido por el grafismo de Ted McKeever (*Plastic Forks*, *Metropol*), el trabajo de Lark resultó lo suficientemente interesante como para que se le suela mencionar como uno de los tebeos más competentes publicados por la editorial Caliber; desgraciadamente, las ventas no respondieron y la historia quedó inacabada al cancelarse la serie tras el quinto número. Para la revista antológica de esta misma casa, *Caliber Presents*, Lark ilustró el serial *Taken Under*, escrito por Debra Rodia y protagonizado por un tipo cuyo padre, empleado de pompas fúnebres, había vendido su alma al diablo. Extraño, atmosférico y a ratos inquietante, *Taken Under* fue un trabajo bastante superior a la media de los que vieron la luz desde las páginas de *Caliber Presents*, y se ganó merecidamente la recopilación en tomo de que gozó posteriormente. Lark, además, colaboró con P. Craig Russell en la adaptación de *The Visitor*, un cuento de Ray Bradbury recogido en el volumen 6 de *The Ray Bradbury Chronichles*.

Su primera obra importante, *The Little Sister*, adaptación de la novela homónima de Raymond Chandler (*El sueño eterno*, *El largo adiós*) aparecida en 1995 de la mano de Byron Preiss, fue una novela gráfica de 129 páginas protagonizada por el célebre detective Phillip Marlowe. Lark, todo un enamorado de la cultura de los años treinta y cuarenta, a juzgar por las múltiples referencias que dejó diseminadas en este trabajo (portadas de *Black Mask* —el magazine *pulp* en el que publicaba Chandler—, carteles de películas como *El Halcón Maltés* o *This Gun for Hire*...), encontró en ese periodo muchas de las características estilísticas que han pasado a serle propias. A pesar de que aún hay viñetas que recuerdan a McKeever, la evolución del artista es imparable y evidente incluso dentro del mismo volumen, ya que, aunque por lógicos criterios estéticos hay una unidad estilística basada en el uso de abundantes bloques de negros y una iluminación impresionista, basta comparar el rostro anguloso y cortante de Marlowe en las primeras viñetas con el más suave, redondeado y menos caricaturesco de las finales para notar el cambio. La trasposición de texto a imágenes, por otra parte, reveló a un profesional concienzudo e implicado con su trabajo, consiguiendo, pese a las inevitables carencias inherentes a toda adaptación, una lectura más que notable. Un trabajo muy interesante, en suma, que fue reeditado en 1997 por Simon & Schuster.

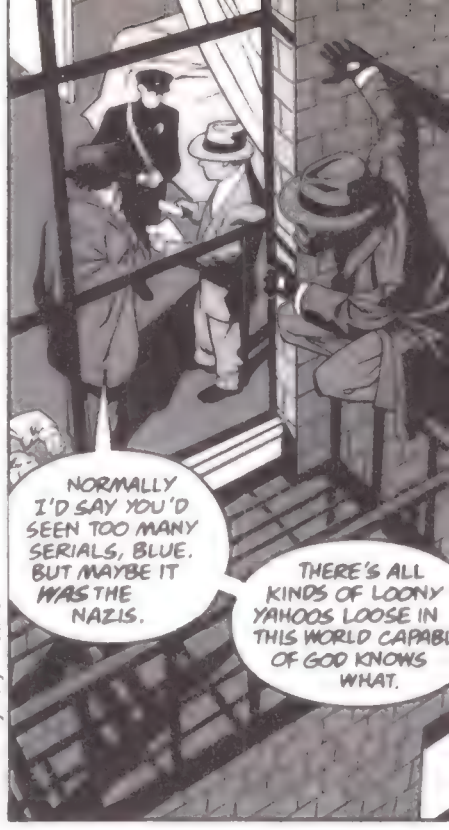
También en 1995, con fecha de febrero, apareció su primer trabajo para Vertigo, apenas ocho páginas intercaladas en el número 56 de *Shade The Changing Man*, en las que pese a notarse



The Little Sister

un esfuerzo del entintador, Rick Bryant, porque no se percibieran demasiadas diferencias estilísticas entre sus lápices y los del dibujante regular, Mark Buckingham, firmante del resto del tebeo, Lark hizo constar su presencia mediante un dominio del espacio bastante superior al de su compañero. Nada nos podía preparar, en todo caso, para la sorpresa que supuso el número 58 de la misma colección, firmado en solitario por Lark (lápiz y tinta, como suele ser habitual en él), que nos dejó, a mí al menos, completamente anonadados. La claridad de su trazo es ya indiscutible, acercándose cada vez más a parámetros propios del cómic europeo, que manejará con más soltura en *Terminal City*, resulta evidente su dominio sobre el *tempo* narrativo, eficaz y sencillo; y demuestra su pasmosa capacidad para dibujar todo tipo de decorados y situaciones, varias de ellas realmente cruentas, con una gran limpieza (el guión de Peter Milligan era particularmente bárbaro). Su característica más llamativa, sin embargo, es la preocupación por detalles ambientales, como variar el número de gente que pasa por la calle dependiendo de la hora a la que transcurre la acción, y la tendencia a emplear varios niveles de fondo en cada viñeta, colocando, por ejemplo, a Lenny y a Shade, dos de los protagonistas, sentados en un restaurante frente a un ventanal, y dibujando en primer plano a los comensales que les miran, a ellos en segundo, y en tercero y cuarto a la gente y los coches que pasan por delante de la vidriera. Tras ocho páginas más aparecidas en el número 59, entintadas de nuevo por Bryant y, por tanto, completamente decepcionantes, Lark se retiró a preparar su siguiente gran proyecto.

En julio de 1996 apareció el número uno de *Terminal City*, una miniserie de nueve números (tres en la edición española a cargo de Norma) guionizada por Dean Motter, al que Lark había conocido mientras preparaba *The Little Sister*,



Sandman Mystery Theatre

proyecto en el que colaboró el primero como Director Artístico. Pese a un guión cargado de ideas, su desarrollo quizá algo torpe habría condenado a *Terminal City* a la cesta de los tebeos que producen indiferencia de no ser por la extraordinaria labor del dibujante. Depurando aún más su línea, reduciendo el uso de la mancha y denotando una cada vez mayor seguridad a la hora de buscar soluciones para la composición de las páginas, Lark ofreció todo un recital de impresionantes planos arquitectónicos, aparatos imposibles y decoración *art deco*, otorgando auténtica vida a un mundo que nunca existió, inspirado por la concepción que del futuro tenían a principios de siglo (monorraíles, dirigibles, autopistas elevadas etc.). La influencia del cómic francobelga es ya, por otra parte, innegable (hasta el punto de que no me extrañaría que los pillos Micasa y Sucasa fueran un trasunto indigesto de Hernández y Fernández). La buena acogida de esta primera serie propició en noviembre de 1997 la aparición de una secuela, *Terminal City: Aerial Graffitti*, cinco números más en los que lo más destacable vuelven a ser

Terminal City

las ilustraciones (homenaje al cohete de Tintín incluido, por si a alguien le quedaban dudas).

Aquel mismo mes de noviembre apareció también en las tiendas el número 57 de *Sandman Mystery Theatre*, primero de los cuatro números que englobaban la saga *The Cannon*, guionizada por Matt Wagner y Steven T. Seagle. En ellos, un Michael Lark entintado por Richard Case (con mucha justicia por cierto), abandonaba la claridad diáfana de *Terminal City* para sumergirnos de nuevo en las sombras de los años treinta, abandonando la tendencia a caricaturizar mínimamente los rasgos de los personajes exhibida en su anterior trabajo para ofrecernos un estilo más realista y con mayor uso del contraste. El resultado fue una excelente reconstrucción de época y, como la mayoría de números de *Sandman Mystery Theatre*, una lectura de lo más amena.

Su siguiente trabajo no apareció hasta enero de 1999: *Superman: War of the Worlds*. Un gozoso *Elseworlds* del hombre de acero ambientado, cómo no, en los años treinta (concretamente en 1938) en el que el guionista Roy Thomas enfrentó a Kal-El con los temibles marcianos ideados por el escritor británico H. G. Wells. Para su primer tebeo de superhéroes, Lark siguió usando un esquema narrativo pasmosamente simple, roto únicamente por alguna que otra *splash-page*, en absoluto gratuita, para puntuar los momentos cumbre de la historia, como la primera aparición de los trípodes marcianos, la espectacular doble página con la toma de Metrópolis o la recreación de la portada del *Action Comics* número uno.

Con fecha de portada de mayo de 1999, han aparecido dos nuevos proyectos ilustrados por Lark. El primero es la miniserie de cuatro números *Scene of the Crime*, pura intriga de género negro escrita por el cada vez más interesante Ed Brubaker (*Detour*, *Lowlife*), en lo que representa su trabajo más oscuro y contrastado desde *The Little Sister*, algo a lo que

Scene of the Crime

ha contribuido el que empezara a romper la línea, haciéndola más rugosa y orgánica. Pese a que esta serie, aún en curso de publicación, esté ambientada en el presente, la inspiración temática sigue bebiendo directamente de los treinta, década a la que Lark ha regresado una vez más con los dos números de *All Star Comics*, una recuperación de la Sociedad de la Justicia de América original guionizada por James Robinson y David Goyer. Aunque es un trabajo que da sopas con hondas al realizado por la mayoría de dibujantes del género, acaba por resultar el más flojo de los hasta la fecha ilustrados por Lark para DC, probablemente porque el entintado corre a cargo de Wade Von Grawbadger y Doug Hazlewood, ninguno de los cuales parece hacer demasiada justicia a los lápices del dibujante.

Michael Lark, en todo caso, es aún joven. De seguir la progresión que le ha llevado hasta este punto en el que ahora se encuentra, tiene todos los boletos para convertirse en uno de los grandes nombres del siglo que viene. U

All Star Comics

el primo americano

ray mescallado

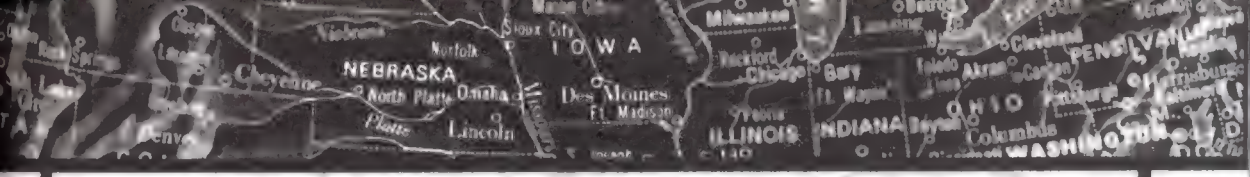
LA DIVISION ALTERNATIVO/ MAINSTREAM EN LOS LECTORES

Cuando la redacción de *U* me informó de que existe la opinión generalizada de que mi columna es *anti-mainstream*, me reí. En América, escribo la columna "Fanboi Politik" para *The Comics Journal* y se me considera un defensor del *mainstream* al que los superhéroes le gustan *demasiado*. Según parece en España, lo que ocurre es que no me gustan lo suficiente. Por supuesto, esto tiene que ver más con públicos diferentes que con ninguna otra cosa : *The Comics Journal* atrae principalmente a los que consideran que los comics *mainstream* son una lacra irracional en lo que por lo demás sería una noble tradición de narrativa visual. Si no me equivoco (y si lo hago, la redacción seguramente me corregirá), *U* atrae a un grupo más variado de lectores españoles que incluye a los que, cuando leen comics americanos, leen principalmente comics *mainstream* y disfrutan de ellos. Y al igual que otros que se enfrentan al estigma de las "fantasías de poder masculinas y adolescentes" que forman parte del cómic *mainstream*, se ponen a la defensiva en lo que respecta a su material preferido, y necesitan exigir un respeto hacia un conjunto de géneros que consideran que reciben un respeto insuficiente.

Admito que yo antes era un snob alternativo. Durante cinco o seis años, entre finales de los ochenta y mediados de los noventa, abandoné completamente los comics de superhéroes y subsistí con comics alternativos y con Vertigo (pero todos sabemos que Vertigo no es "auténtico" *mainstream*). Durante los últimos cinco años, sin embargo, mis gustos han dado otro giro : ahora leo principalmente títulos *mainstream*. He descubierto una admiración renovada por el *mainstream* -y especialmente por el género de los superhéroes- aunque sigo siendo crítico con sus excesos. Y aunque personalmente no disfruto con la última generación de autores alternativos, sigo la pista de aquellos cuyo trabajo me parece significativo : Joe Sacco y los hermanos Hernandez, Allison Bechdel y Tim Barela, además de muchos otros.

La decisión de tomar un bando en la división *mainstream*/alternativo y no considerar seriamente el otro es una decisión cautelosa, conveniente y a menudo cobarde. Si sólo lees tebeos para tu disfrute, por la emoción que te puede transmitir una gran historia de Jaime Hernandez o una saga de los X-Men bien contada... por lo que a mí respecta, tienes todo el derecho del mundo a ignorar lo que no te guste y a babear con lo que te gusta. Disfrutas de los comics como un entretenimiento conveniente, y poco más. Yo hago lo mismo con la pornografía.

Pero si te importa la industria del cómic o el estado del medio, entonces **debes** estar tan bien informado de ambas clases de comics como te sea posible, **debes** romper esa falsa división de alguna forma significativa. Más que ningún otro medio, el cómic en América se enfrenta a una falsa distinción entre su potencial como cultura popular y su potencial como forma artística expresiva. Esta falsa distinción degenera en competiciones de meadas sobre qué autores son mejores -utilizando a menudo criterios completamente disntitos para cada uno de los bandos o afirmando que se usan los mismos criterios pero de una forma que impide una comparación crítica productiva. Aún más importante, empobrece falsamente discusiones más significativas, reduciéndolo todo a si deberíamos conservar la industria (el *mainstream*) o conservar la forma artística (lo alternativo). Como si los dos



fueran mutuamente excluyentes, como si los dos no fueran proyectos dignos cuyos beneficios se recogen juntos.

Y si estás leyendo esta revista y esta columna, lo más probable es que **sí** te importe más que a un lector ocasional y deberías sentirte responsable.

Los snobs alternativos se distinguen por afirmar que aman el medio, y en consecuencia podrían aceptar hasta cierto punto que les gusta Kirby o Ditko o cualquier otra leyenda *mainstream*. Pero lo dicen como curiosidad, como un rico que afirma que tiene un par de amigos pobres. *Por supuesto* que te tienen que gustar Kirby y Ditko, sus méritos son obvios en tantos aspectos -históricos, estéticos, genéricos- que negarles la admiración delataría tu simplista y miope punto de vista como la ignorancia más obvia y escandalosa. ¿Pero comprendes **por qué** el cómic *mainstream* mantiene su atracción sobre tantos lectores ? ¿Te sientes a la defensiva con los comics como forma artística y en consecuencia tiendes a desacreditar su función como cultura popular ? ¿Cuántos insultos maliciosos de *fanboy* has proferido contra los lectores de superhéroes, intentando situarte al margen de su esfera ? ¿Y qué vacía resulta en consecuencia tu percepción del cómic, su historia como medio, su historia de fandom activo y sus posibilidades potenciales como forma de expresión creativa ?

¡Y vosotros ! ¡Vosotros los fanboys que pensáis que el mundo empieza y acaba en el multi-omniverso de los superhéroes ! ¿Cuántas veces habéis probado tebeos que no estén tan preocupados con una continuidad ajustada milimétricamente y con disfraces aún más ajustados ? ¿Cómo estáis de familiarizados con el potencial visual y narrativo que sencillamente no encaja en los requerimientos de la narrativa de género ? (Pero que los autores más serios del *mainstream* a veces ensayan, a menudo obteniendo gruñidos de insatisfacción por parte del lector de *mainstream* miope). ¿Ignoráis tebeos sólo porque son en blanco y negro, o porque los dibujos os parecen "burdos" comparados con el estándar establecido por gente como Rob Liefeld ? (Sí, aquí estoy siendo muy sarcástico). ¿Tenéis una mentalidad de búnker que os hace agarraros tan fuerte a vuestros comics de superhéroes hasta el punto de que ya no podéis agarrar ninguna otra cosa ? Hasta cierto punto, supondré que esto ocurre menos en España -donde los diversos tebeos del mercado europeo son mucho más accesibles- que en América. Pero qué demonios, ya estoy lanzado.

Afortunadamente, un número cada vez mayor de lectores se ha abierto más a diferentes clases de comics y eso queda demostrado en lo que compran y cómo hablan de ello. Yo me he puesto como objetivo escribir sobre comics alternativos en *TCJ* además de mantener mi columna sobre el *mainstream*. Esto no sólo mantiene alerta a los lectores -"¿Cómo ? ¿Le gustan Carol Lay y Travis Charest ? ¿Tiene opiniones sobre James Kochalka y sobre Warren Ellis ?"- sino que también me mantiene al tanto de lo grande que puede llegar a ser el mundo de los comics. En cuanto a por qué es tan importante tener conciencia de eso... si todavía no resulta obvio, lo explicaré en la próxima columna.

QUERÍAIS UNA LISTA...

Y VAIS A TENER UNA LISTA

(U#20 enero 2000)

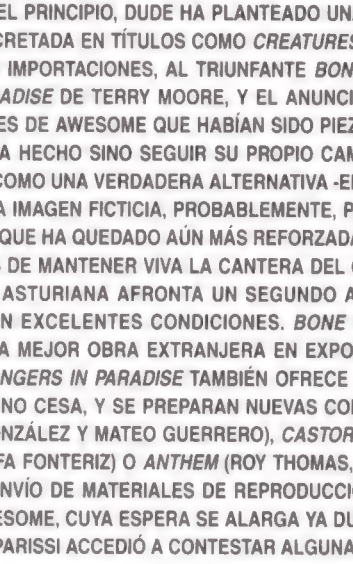
DUDE

ENTREVISTA: Santiago Garc

HACE AHORA UN AÑO SE PRESENTABA EN SOCIEDAD DUDE COMICS, UN PROYECTO EDITORIAL QUE NACÍA RODEADO D LAS MÁS VARIADAS EXPECTATIVAS. PRIMERO, PORQUE ASENTABA SUS BASES EN ASTURIAS, Y DE ESA MANERA CONTR BUÍA A LA DESCENTRALIZACIÓN DE LA HISTORIETA ESPAÑOLA, QUE GRAVITA EXCESIVAMENTE SOBRE BARCELONA Y, E MUCHA MENOR MEDIDA, MADRID. SEGUNDO, PORQUE SURGÍA DE LA INICIATIVA DE JORGE IVÁN ARGIZ Y ANDREA PARISS DOS PERSONAS QUE HABÍAN ESTADO VINCULADAS AL MUNDO DEL CÓMIC A TRAVÉS DE FANZINES (*DENTRO DE LA VIÑ TA*, *MICROPHONIE*, *SBRINDOLÍN*) Y DE SU COLABORACIÓN EN LA ORGANIZACIÓN DE LAS POPULARES JORNADAS DE AV LÉS, ENTRE OTRAS ACTIVIDADES. ESTE COMPONENTE DE EDITORIAL "DE AFICIONADOS" (EN EL BUEN SENTIDO D ENAMORADOS DEL MEDIO), UNIDO AL ACIERTO EN LA ELECCIÓN DE UNO DE SUS PRIMEROS TÍTULOS, EL COMIC BOO *BONE*, DEL AMERICANO JEFF SMITH, CONTRIBUYÓ A CREAR UNA EXCELENTE IMAGEN DE LA EMPRESA ENTRE EL PÚBL CO ESPECIALIZADO, QUE HA RESPONDIDO A LA PROPUESTA DIFUNDIÉNDOLA CON EL BOCA A BOCA, A LA POSTRE L MEJOR DE LAS PROPAGANDAS. DESDE EL PRINCIPIO, DUDE HA PLANTEADO UNA OFERTA MIXTA DE LICENCIAS EXTRAN JERAS Y PRODUCCIÓN NACIONAL, CONCRETADA EN TÍTULOS COMO *CREATURES*, DE XAVI MARTURET Y PACO DÍAZ, O L LÍNEA CÉLULA, MIENTRAS QUE, EN LAS IMPORTACIONES, AL TRIUNFANTE *BONE* SE UNIRÍA OTRO TÍTULO CON PEDIGR ALTERNATIVO USA, *STRANGERS IN PARADISE* DE TERRY MOORE, Y EL ANUNCIO DE LA CONTRATACIÓN DE *KABOOM SUPREME*, DOS SERIES DE SUPERHÉROES DE AWESOME QUE HABÍAN SIDO PIEZAS CODICIADAS PARA DIVERSOS EDITO RES NACIONALES. AUNQUE DUDE NO HA HECHO SINO SEGUIR SU PROPIO CAMINO, TODAS LAS CIRCUNSTANCIAS HA AYUDADO A QUE EL PÚBLICO LA VIERA COMO UNA VERDADERA ALTERNATIVA -EN MÁS DE UN SENTIDO- A LA HEGEMONÍ DE PLANETA-DEAGOSTINI Y NORMA. UNA IMAGEN FICTICIA, PROBABLEMENTE, PERO QUE SE HA CONVERTIDO EN PART DE LA IDENTIDAD DE ESTA EDITORIAL, Y QUE HA QUEDADO AÚN MÁS REFORZADA CUANDO, TRAS EL CIERRE DE CAMALE ÓN, BUENA PARTE DE LAS ESPERANZAS DE MANTENER VIVA LA CANTERA DEL COMIC BOOK ESPAÑOL SE HAN TRASLA DADO A DUDE. AHORA, LA EDITORIAL ASTURIANA AFRONTA UN SEGUNDO AÑO DE CONFIRMACIÓN DE TODAS LA EXPECTATIVAS, Y PARECE HACERLO EN EXCELENTES CONDICIONES. *BONE* SE HA CONSOLIDADO COMO UN ÉXIT COMERCIAL Y DE CRÍTICA (PREMIO A LA MEJOR OBRA EXTRANJERA EN EXPOCÓMIC 98 Y NOMINADA PARA EL MISM GALARDÓN EN BARCELONA 99) Y *STRANGERS IN PARADISE* TAMBIÉN OFRECE BUENOS SIGNOS EN SU ARRANQUE. L LÍNEA CÉLULA SE RECONVIERTE, PERO NO CESA, Y SE PREPARAN NUEVAS COLECCIONES DE PRODUCCIÓN NACIONAL COMO *CRÓNICAS DE MESENE* (ROKE GONZÁLEZ Y MATEO GUERRERO), *CASTOR Y POLLUX* (POLLS Y BACHS), *CARMILL* (ROY THOMAS, ISAAC DEL RIVERO Y RAFA FONTERIZ) O *ANTHEM* (ROY THOMAS, DANIEL ACUÑA Y JORGE SANTAMARÍA ÚNICAMENTE LOS PROBLEMAS EN EL ENVÍO DE MATERIALES DE REPRODUCCIÓN HAN DEMORADO EL TAN ESPERAD ESTRENO DE LAS COLECCIONES DE AWESOME, CUYA ESPERA SE ALARGA YA DURANTE CASI UN AÑO. ES EN EL UMBRA DE ESTA NUEVA ETAPA DONDE ANDREA PARISSI ACCEDIÓ A CONTESTAR ALGUNAS PREGUNTAS PARA *U*.

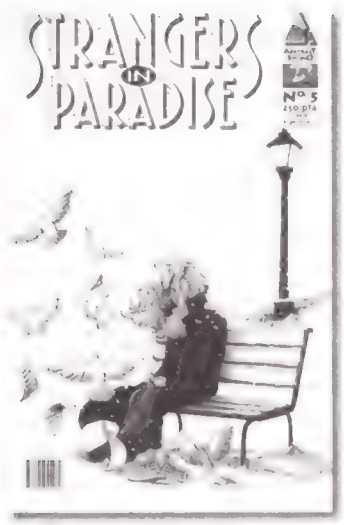
Previamente a Dude, habías tenido algunas experiencias de edición, como es el caso del sello Cactus. ¿Cómo influyeron en vuestra decisión de montar una editorial?

Cactus Comics nació por casualidad y por necesidad. Javi Rodríguez y yo estábamos preparando *Love Gun*, un proyecto de Javi para la fenecida *Froilán*; se prepararon diez páginas con lápiz y guión de Javi y tintas mías y se presentaron a Camaleón, pero no les convencieron (aunque Javi no comentó nada, pienso que lo que no les convenció fue el entintado). Nos encontramos con un proyecto muy majo y sin editor, con un fanzine (*Microphonie*) que tenía buenas críticas y unos cuantos amigos preparando



historietas (Igor Medio, Ruma y Son) textos sobre la historieta (Jorge Iván Argiz, Norman Fernández, etc.) y no lanzamos a la aventura de la autoedición y el paso por la imprenta. Nunca se pensó en una editorial, sino en un sello común bajo el que editar nuestros proyectos personales. Lo cierto es que Cactus Comics no pienso que influyese en nada en la creación de Dude salvo ser un escalón más para adquirir experiencia (fotolitos, imprentas, distribución nacional en librerías, etc.). El único ánimo que nos llevó a la creación de Dude Comics fue la ilusión y, supongo, el reto de intentar hacer algo aparentemente descabellado.

Al fundar Dude, ¿os trazáis un modelo concreto de editorial que queréis



seguir? Me refiero en cuanto a planteamientos industriales, relaciones laborales y presupuestos estéticos de los productos.

Claro, hablamos mucho sobre cómo queríamos que fuese la editorial, siempre pensando en que no éramos más que aficionados, que nos encontraríamos con muchas cosas inesperadas, que la ilusión es una cosa y la realidad otra... El modelo a seguir era, y es, que los lectores se sintieran implicados con Dude, que nos siguieran viendo como aficionados, como uno de ellos, pero con la suerte de poder editar. Para conseguir eso necesitábamos, ante todo, tratar al lector con un respeto exquisito, hacerles partícipes de nuestros aciertos y errores, ofrecer un producto facturado con el máximo esfuerzo que podamos dar, publicar series que nos convenzan, procurando que tengan un cierto margen comercial para que Dude siga siendo viable e intentando no publicar series que pudieran hacernos ricos pero que a largo o corto plazo pudieran dañar la imagen de la editorial, no saturarnos de publicaciones para poder cuidarlas individualmente y no vernos superados por la producción (o caer en la tentación de hacer crecer nuestro catálogo a costa de cualquier cosa), intentando ser lo más coherentes que podamos. En cuanto a las relaciones laborales, pues bueno, esto es un trabajo (o al menos eso se intenta), para todos; así es que se establecen contratos de trabajo donde se intentan dejar claros los derechos y obligaciones, pero con un margen suficiente para que esto siga siendo para los autores un trabajo ilusionante, que no una presión que les intimide a la hora de enfrentarse al papel en blanco.

¿Estáis donde esperabais hace un año?

La verdad es que no esperábamos estar en ninguna parte, no sabíamos si aguantaríamos el tirón, aunque teníamos esperanzas. Hemos cumplido nuestro primer año y seguimos estando vivos. Ya es suficiente.

Habéis hecho públicas las cifras de venta de vuestras colecciones, que aparecen reproducidas en vuestros propios tebeos. ¿Por qué ese afán de transparencia, tan insólito en el cómic español?

No se trata de un afán de transparencia, sino de una manera de que los lectores se den cuenta de que somos "otra cosa", que vemos esto de forma distinta y que los lectores son lo más importante de esta industria. Si ahora nosotros dejásemos de editar ésta o aquélla serie que vendía 300 ejemplares, hasta el mayor fan de la serie comprendería la decisión. Por otra parte, si cancelamos la publicación, el autor tendrá, de cara a los aficionados, escaso margen de crítica hacia Dude Comics. Si las cosas son transparentes, no queda espacio para el rumor. Además, se había creado una especie de obsesión con nuestras ventas y había gente que pensaba que nadábamos en oro. Con la publicación de las ventas se acaba con todas las historias.

Sin embargo, habéis omitido las cifras de venta de *Creatures*, alegando que al pertenecer ahora a otro editor, podría perjudicarle. Desde mi punto de vista, eso es tanto como decir que han sido desastrosas, ya que si fuesen buenas, no podría perjudicarle que se supieran. Es más: si fuesen buenas, no les habríais dejado marchar tras la primera miniserie. ¿Es así?

Cuando se publicaron las cifras de venta, Kokomos Studio y Mega Multimedia estaban en negociaciones para la publicación de la continuación de *Creatures* y nosotros sólo conocíamos las ventas de los tres primeros números. La razón de no publicarlas fue la ya conocida (que los lectores la crean o no se escapa a nuestro control) aunque, lógicamente, los autores sabían los datos que nos habían llegado. Tu apreciación es cierta en parte. La razón final por la que no hubo opción a continuar la serie fue porque Mega Multimedia ofrecía unas condiciones que nosotros no podíamos asumir (mejor precio por página, color, etc...). No teníamos todos los datos de venta en la mano y no podíamos (no podemos) poner en la calle 10.000 ejemplares de una nueva serie todos los meses, sin tener datos absolutamente fiables de los resultados de la primera. Evidentemente si digo esto es porque, como mínimo, las cifras de venta provocaban dudas. En estos momentos Kokomos está trabajando en la autopublicación bajo el sello DreamComics, por lo que, salvo que los propios autores quieran que esas ventas se publiquen, seguiremos sin hacerlo, pero da por hecho que si no existiera esa razón, las ventas se habrían publicado, fueran buenas o malas.

Según vuestras propias cifras, hasta ahora habéis tenido un éxito claro -*Bone*- y un fracaso claro -Célula-. ¿A qué razones creéis que se han debido tanto el uno como el otro?

Del éxito de *Bone* ya se ha hablado mucho: es nuestra serie bandera, es una de las mejores historietas de la

década, hemos cuidado la edición lo mejor que hemos podido, se ha dado información a los medios (el boca a boca a funcionado mucho mejor), es una serie más o menos conocida y apreciada por la crítica, gusta por igual a todo tipo de público... Por su parte, Célula no ha sido un gran fracaso, pero sí es cierto que las ventas han estado por debajo de lo esperado. ¿Las razones? En primer lugar, no es lo mismo ofrecer un producto de Estados Unidos que un tebeo de Pablo Velarde o Rebollo (vosotros lo sabéis bien, hemos tenido reseñas de *Bone* y *Strangers In Paradise* en todos los medios especializados, o casi, pero tan

sólo una reseña de *R-Boy* en *Slumberland* como único texto sobre producción española en los medios especializados). También parece que el formato no funcionó, es muy barato para el aficionado, pero el lector lo encuentra escaso de contenido, se le hace corto. No respetamos la periodicidad que requería la línea Célula, que exigía ser exquisitos para intentar consolidarla y, por último, la edición de los primeros números no fue todo lo buena que se necesitaba (esto último entra en mi "debe" particular).

Al llegar desde fuera, como nuevos empresarios, tenéis el privilegio de observar el panorama de la historieta con ojos nuevos y bajo una luz distinta. Desde esa perspectiva, ¿cuáles han sido los más graves problemas que habéis encontrado en la industria del cómic español?

¡La gran pregunta! Lástima no tener la gran respuesta. Hay muchas dificultades en nuestra pequeña industria, bueno, en toda la industria del cómic, y tan sólo el exponerlos nos ocuparía toda la revista. Mejor para otra ocasión.

Hay al menos un tema específico en el que tal vez sí merezca detenerse, ya que parece uno de los caballos de batalla del cómic. ¿Cuáles son los problemas con la distribución? ¿Cómo os afectan y qué solución tienen?

No hay problemas con la distribución salvo los provocados por nuestro pequeño tamaño. Eso motiva que cuando surgen problemas nos veamos, en ocasiones, incapaces de cumplir las fechas de forma escrupulosa. Por otro lado nuestra tirada no nos permite llegar de forma "sólida" a todos los quioscos de España; hay que tener en cuenta que entre Madrid y Barcelona suman alrededor del 70 % de las ventas de *Bone* en quiosco, sería una insensatez reducir la distribución en Madrid para llegar a los quioscos de Extremadura (por poner un ejemplo que me toca muy de cerca). La única solución sería aumentar la tirada, o sea más gasto, necesidad de mayores ventas y el riesgo (cierto) de que estemos tan cerca del techo de ventas de la colección que aumentar la tirada en 5.000 ejemplares puede significar la inviabilidad de la serie.

Con *Bone* estáis en la barrera de los 5.000 ejemplares vendidos por número. ¿Es ese el techo de un título "normal" en nuestro país? Es decir, ¿por encima de 5.000 hay que considerar que algo ya es un bombazo?

Bone está ya por encima de los 5.000 vendidos por número. Aparentemente su techo está cercano, entre los 6.000 y los 6.500, a no ser que se consiga alguna ayuda de fuera del mundillo del cómic (el apoyo de una serie de dibujos animados, por ejemplo) o consigamos salir del círculo de los aficionados a la historieta. Lo estamos intentando, pero no es nada fácil.

¿Es posible para la historieta actual abrir nuevos mercados y crear nuevos lectores?

Claro que es posible, pero no es fácil.

¿Sirven para eso las librerías especializadas?

Por la propia definición de "especializada", parece lógico pensar que una librería especializada en comics no es el lugar ideal para llegar a lectores que ahora son ajenos a la historieta.

¿Y los tebeos que se publican en estos momentos?

Todos los tebeos pueden ser leídos por cualquier persona, los nuevos lectores de *La Patrulla-X* o similares lo tendrán muy difícil a causa del intrincado pasado de los personajes, yo mismo soy incapaz de enterarme de nada, pero no es necesario ese conocimiento para otras historietas, sean o no de superhéroes. Bueno, creo que salvo los mutantes, cualquiera puede coger una colección por primera vez y disfrutar más o menos de ella. Luego ya influyen otras causas, como la edad, gustos, nivel cultural, posibilidades de acceso a los productos... Está claro que un chico en un pueblecito perdido donde sólo hay un quiosco leerá *La Patrulla-X*, *Spiderman*... o nada. Así están las cosas.

¿Tenéis claro a qué público os dirigís vosotros? ¿Quién compra vuestros productos?

Creo que en ese sentido somos un poco privilegiados, pues hemos llegado a un público donde se mezclan la gente que lleva un tiempo leyendo y está algo decepcionada con gran parte de lo que hay, y por otro lado el grupo de incondicionales de "lo alternativo" (aunque no comparto el sentido que se le da a ese término) que han respondido muy bien ante *Bone* y *Strangers In Paradise* y sobre todo han respondido muy bien ante la editorial. Nuestra intención ahora es mantener esa parcela y ampliarla un poco viajando hacia la aventura con autores en alza y con productos que creemos interesantes, como *Castor & Pollux* y *Crónicas de Mesene*.

Vuestra aparición el año pasado se interpretó como una dinamización de las independientes, que podían reactivar un panorama editorial demasiado estancado. Se os situó en la estela de Camaleón, por muchos motivos, y se presagiaba un auge de este tipo de propuestas para 1999. Sin embargo, Camaleón cerró en diciembre para sorpresa de todo el mundo. ¿Cómo valoráis esa situación? ¿El auge no era tal, sino un bluff?

Nuestra industria es demasiado pequeña y mimética para que existan "booms" reales. Si *La Factoría UnderDude* editara con éxito un tebeo de vacas piratas, pronto habría en la calle diez series similares y al cabo de tres meses los diez "imitadores" habrían caído y la original habría quedado desvirtuada. Por otra parte, hoy mismo puedes comprar un ordenador, un pequeño escáner de calidad respetable y un grabador de CD por menos de 500.000 pesetas. Es lógico que la gente se plantee la, en principio, autoedición con algunas posibilidades... Pero ocurre en otros medios: pequeñas editoras de libros, de música, estudios de diseño gráfico... Luego desaparecerán la mayoría y quedarán los más fuertes, esto es así y nosotros no somos una excepción. Salvo que tengamos un éxito gigantesco, Dude Comics nace con fecha de caducidad, lo que no sabemos es la fecha exacta. ¡Intentaremos encontrar un buen conservante!

¿Cómo creéis que va a afectar -o está afectando ya- al cómic español la desaparición de Camaleón?

Camaleón fue algo muy bonito, mantuvo la ilusión por el cómic español

durante un lustro. Ha sido muy triste, pero sólo es uno más: Nueva Frontera, Bruguera, Toutain... ¡cómo no iba a caer Camaleón!

¿Cómo os planteáis la producción nacional? ¿Qué esperáis de ella y qué ofrecéis a los autores que quieran trabajar con vosotros? ¿Cuáles son vuestros objetivos?

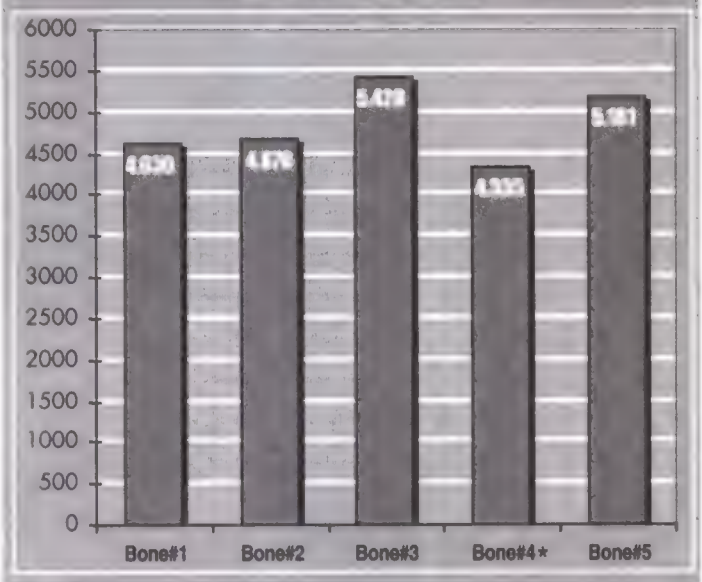
La cosa está clara, si queremos ser una editorial profesional, es decir que la imprenta cobre, la fotomecánica cobre, los autores cobren y (lo que parece que mucha gente olvida) los editores cobren, cualquier producto tiene que tener, como mínimo, una posibilidad comercial. Nosotros buscaremos la mejor posibilidad y a partir de ahí se comienza a hablar en serio. Esto es así salvo las excepciones de Enric Rebollo (*R-Boy*) y Pablo Velarde (*Rafalito Matador*) puesto que cuando esto aún no era absolutamente nada, nos plantaron sus páginas y dijeron "Aquí están para lo que queráis. Son gratis" y eso hay que saber agradecerlo. Y además nos gustan mucho.

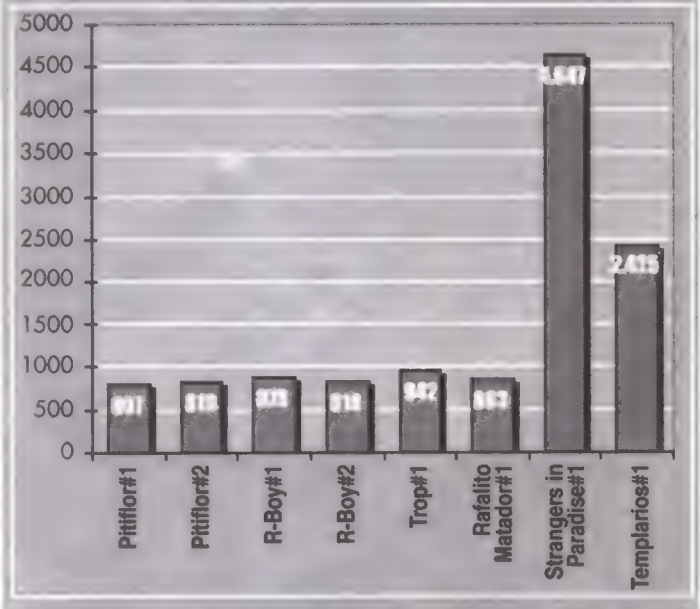
En cuanto a lo que ofrecemos, evidentemente, en lo económico, menos que Norma y Planeta-DeAgostini (supongo), pero estamos ofreciendo otras cosas que a los autores les motivan más: una atención más personal, menos "empresarial", la posibilidad de que intervengan en mayor porcentaje en el producto final, no apretamos en exceso las fechas de entrega, la posibilidad cierta de que vamos a mover el material en el extranjero (ya se ha conseguido vender *Creatures* en Estados Unidos, hay posibilidades en otros países y alguna serie más parece seguir el mismo camino), el pago de los derechos por porcentaje de ventas es real, quiero decir, a partir de ventas perfectamente asequibles por la serie, entrega copia de los albaranes de imprenta y distribuidoras junto a los pagos de los royalties... En esencia, crear un clima de confianza. Lo ideal sería conseguir que si a un autor se le dice "te pagamos dentro de diez días, que ahora vamos justos" éste tengan la absoluta seguridad de que eso es cierto, porque le hemos demostrado que puede confiar en nosotros. Los únicos objetivos son seguir disfrutando con la editorial, o sea que las cosas sigan moderamente bien.

¿Es posible vivir hoy en día como dibujante de comics profesional en España?

No, ahora mismo es casi imposible salvo para un puñado de autores.

EVOLUCIÓN DE VENTAS DE DUDE





*** Corresponden a octubre de 1998, este mes hubo un retraso de más de quince días a causa de la desaparición de los fotolitos de portada de *Bone* y las cifras de venta de librerías especializadas se resintieron enormemente.**

La tirada de la línea Célula es de 3.000 ejemplares. La de *Bone*, *Strangers In Paradise* y *Creatures* varía entre los 10.000 y los 10.500 ejemplares.

Fuente: Dude Comics

ENTREVISTA: Antoni Guiral y Pepe Gálvez

Víctor MORA

Víctor Mora (Barcelona, 1931) es, como suele decirse, historia viva de los comics españoles; tanto en su etapa interna como en el exilio. Al igual que para muchas otras personas de su generación, su vida estuvo marcada por la Guerra Civil española; esto es, exilio externo e interno para los perdedores, ya que su padre luchó con la República.

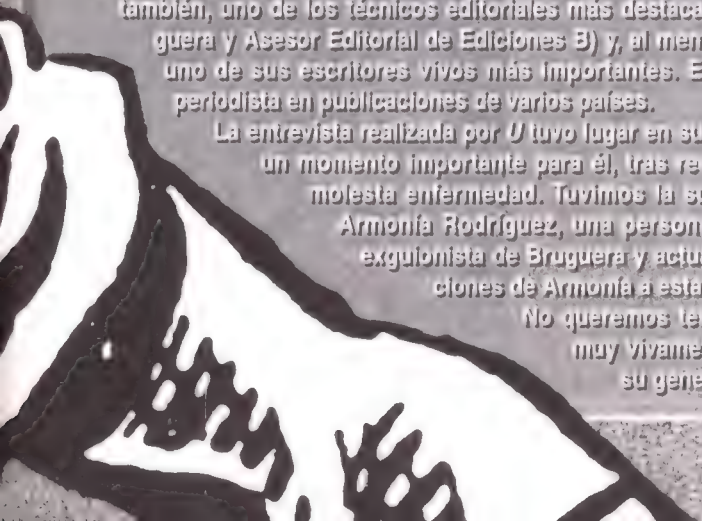
Como guionista de comics, Mora asume una larga y prolífica carrera de casi cincuenta años en la que destacaría, por moción popular, *El Capitán Trueno*. Pero, como suele ocurrir en estos casos, el lector despistado o profano podría olvidarse de obras que han marcado tanto o más el devenir de la historieta en España, como *Dani Futuro* o *Las Crónicas del Sin Nombre*, por motivos distintos. Porque Mora, consecuente con una ideología humanista y marxista, es uno de los autores que más ha luchado en España por sus derechos de autor, y uno de los guionistas que más se ha preocupado por el "contenido" de sus obras.

Su errática pero sólida etapa de "guionista francés" le valió el reconocimiento internacional que le negaba nuestra piel de toro que, por el contrario, luchó hasta la saciedad para negarle la devolución de lo que era suyo y de sus dibujantes: la propiedad de series como *El Capitán Trueno*, *El Jabato* o *El Corsario de Hierro*.

Pero Víctor Mora es mucho más que uno de los guionistas básicos de la historieta española. Es, también, uno de los técnicos editoriales más destacados (fue redactor jefe de Editorial Bruguera y Asesor Editorial de Ediciones B) y, al menos en el ámbito de las letras catalanas, uno de sus escritores vivos más importantes. Eso sin olvidar sus aportaciones como periodista en publicaciones de varios países.

La entrevista realizada por *U* tuvo lugar en su casa de Premià de Dalt (Barcelona), en un momento importante para él, tras recuperarse de forma muy lúcida de una molesta enfermedad. Tuvimos la suerte de compartir nuestra charla con Armonía Rodríguez, una persona muy importante en la vida de Mora, exguionista de Bruguera y actualmente directora de teatro. Las aportaciones de Armonía a esta entrevista fueron significativas.

No queremos terminar esta introducción sin agradecer muy vivamente a Víctor Mora y Armonía Rodríguez su generosidad y atención para con *U*.



UNA INFANCIA EXILADA

Nos gustaría empezar la entrevista con tus recuerdos de niñez, porque tú has sido un niño un tanto especial, ya que viviste tu infancia en una época especial.

Al recordar mi infancia acuden inmediatamente a mi memoria los primeros años en Barcelona, en la Plaça del Padró, mi padre y mi madre en un ambiente muy familiar dentro de una relación de pareja que jamas discutía, se querían mucho. Este ambiente, de paz y de tranquilidad, me aportó una estabilidad emocional, paz doméstica, porque en 1936 estalló la Guerra Civil y empezaron a derrumbarse muchas cosas. Mi padre, que era relojero de profesión, con el objeto de tener una seguridad en la vida y de ganar más dinero para nosotros, ingresó en la policia de la Generalitat en 1934. La guerra significó el final de esta estabilidad y el triunfo de Franco provocó nuestro exilio a Francia. Después, en plena Segunda Guerra Mundial, en 1942, mi padre murió, cuando tenía cuarenta y dos años, en la ciudad de Limoges donde estábamos refugiados. Había caído enfermo en 1941 como consecuencia de unas fiebres palúdicas que había cogido en el campo de concentración de Bram, en Agde, donde había sido internado. Agde es una región de marismas propicia a ese tipo de enfermedad. Con su muerte, mi madre y yo nos quedamos sin nada para subsistir, ya que vivíamos de lo que ganaba mi padre.

¿Tu padre había encontrado trabajo en Francia?

Sí, mi padre, en España, había seguido compaginando el trabajo de arreglar relojes con sus funciones en la policía, así que en Francia continuó con su oficio de relojero.

¿Qué recuerdas de esos años que pasaste en Francia?

En Limoges sufrimos algunas de las cosas que se padecían en aquel momento. Mi padre era un refugiado republicano, o sea un rojo español, y hay que tener en cuenta que Francia en ese momento estaba ocupada por los alemanes. A los refugiados normalmente no se les molestaba a condición de que no hicieran nada. Estábamos controlados por la policía francesa que, a su vez, dependía de la Gestapo[1]. Uno de mis recuerdos de esos días en Limoges tuvo lugar una noche en la que estábamos durmiendo toda la familia, en una planta baja en la que vivíamos. De pronto, dan unos golpes terribles en la puerta. Era de madrugada, mi padre se levanta, se pone una bata, y cuando abre la puerta se precipitan como diez o quince personas con revólveres y fusiles, que entran hasta nuestra habitación. Imaginaos el susto. Entonces le dicen a mi padre que le han denunciado a él como rojo español, y que han venido a hacer un registro en busca de armas y de explosivos. Miran y buscan por todas partes sin encontrar nada, hasta que por fin uno ellos coge un maletín de cuero que al moverlo suena "cranc, cranc", como un ruido metálico. Abren el maletín con aire de triunfo y se encuentran con las herramientas de relojero de mi padre. A pesar del chasco siguieron registrando el maletín con gran afición, y así encuentran un carnet colorado. Al verlo, el jefe lo exhibe ante mi padre como prueba de culpabilidad: ¡un carnet rojo! Mi padre tuvo que explicarle que no era el carnet de un partido sino el de policía secreta de la Generalitat. Entonces todo cambió, el jefe se dirigió a él como un colega, hablaron unos diez minutos de cómo había ido la guerra en España y se largaron y nos dejaron tranquilos. Fue mi primera demostración del poder del corporativismo en la vida.

Clásicos norteamericanos como el "Terry y los piratas" de Milton Caniff (en la página anterior) o el "Príncipe Valiente" de Harold Foster (sobre estas líneas) marcaron la infancia de Victor Mora

Pero hay otro recuerdo que ha quedado grabado en mi mente. En el año 1941 vivía en nuestro mismo edificio una familia judía, la familia del doctor Hoffman, compuesta por el matrimonio y una niña, Rita, que debía tener mi misma edad, unos 8 ó 9 años. Rita y yo éramos muy amigos, jugábamos juntos y yo la quería mucho. Un día el señor Hoffman bajó a ver a mi padre y estuvieron hablando muy seriamente. Mi padre me explicó luego que habían tomado la decisión de irse, porque sabían que llegaban los alemanes. Mi padre llevaba un anillo con tres diamantes, se lo sacó y se lo dio al médico, porque creía que podría servirles en su huida. Se fueron con sus cuatro cosas, porque era una familia modesta, y nunca más volví a ver a Rita ni volví a saber de ella. Desaparecieron. Mi padre dijo que nosotros no nos íbamos, que estaba harto de huir.

Nos gustaría que nos comentases algo de tus lecturas en Francia, de ese mundo de ficción que ya ibas forjando de forma paralela al real.

En esa época yo ya estaba enamorado de los tebeos. En España había descubierto en la revista *Mickey* "La reina de los piratas", de Milton Caniff[2], y me convertí en un fan no sólo de esa historieta sino de todos los tebeos de los años treinta, de la época dorada americana, con personajes como Merlín el Mago, o sea Mandrake, el Príncipe Valiente[3]... que aquí se publicaban en *Mickey, Yumbo, El Aventurero...*[4] El grafismo de Milton Caniff, de Alex Raymond, de Harold Foster, me robó el corazón y me hizo muy exigente en mis gustos historietísticos. En Francia me encuentro con el mismo fenómeno: tebeos que publicaban los comics americanos, solo que durante la ocupación nazi se suspendieron estas publicaciones. Así, un buen día me voy a comprar mi tebeo donde publicaban *El Príncipe Valiente*, que a mí me gustaba con locura, y me encontré con que no salía esa historieta. Regresé a casa consternado y enseguida fui a preguntarle a mi padre qué pasaba, y él me explicó que los alemanes lo habían prohibido porque era material americano. No me lo podía creer, no lo entendía, y eso que ya estaba acostumbrado, como todo niño que pasa una guerra, a cosas tan terribles como los bombardeos. Y entonces mi padre me explicó que esos nazis que prohibían *El Príncipe Valiente* eran lo mismo que los fascistas de Barcelona, y así mi padre, sin querer adoctrinarme, me decía quiénes eran los buenos y quiénes los malos, de una manera un poco maniquea, pero es que la época era maniquea.

Entonces regresáis a España y tenéis que solventar el problema de la subsistencia.

Tuvimos que ganarnos la vida como pudimos. Mi madre alquiló un puesto de venta en el mercado de la Boquería[5] y yo, a los once años, me pongo a trabajar de aprendiz, de recadero, para ganarme unas quince pesetas a la semana, lo que ayudaba a llevar la casa, aunque a causa de ello tuve que abandonar la escuela a los once años. El negocio de mi madre no era gran cosa, porque era vender en el mercado en una época muy difícil y con muchos clientes que no pagaban, por las dificultades económicas y por la actitud de mi madre, generosa y solidaria con la pobreza que era. Otra cosa que recuerdo es que entonces nosotros teníamos que comprar las cosas de estraperlo[6], porque al regresar a España el Régi-

Sobre estas líneas: "La muerte viene conmigo", uno de los escasos testimonios de la frustrada carrera de Victor Mora como dibujante.

Abajo: "Pulgarcito", una de las cabeceras publicadas por Bruguera cuando Mora se incorporó a la editorial.

men no nos permitió, como forma de castigo, tener la cartilla de racionamiento que era necesaria para comprar. Volviendo a mi madre, estaba tan obsesionada con que yo no me volviera tuberculoso (las dos grandes enfermedades de la posguerra eran la tuberculosis y el tifus exantemático llamado el piojo verde), que trabajaba lo que fuera necesario para asegurarme una alimentación sana. Con el tiempo fui realizando otros trabajos y llegué a ganar cuarenta pesetas a la semana. Mientras, había seguido alimentando, además de mi cuerpo, mi espíritu con los tebeos, el cine y las novelas sobre las cuales me había, digamos, lanzado. Leía lo que se suponía debían leer los pequeños y también lo que leían los más mayores, como las obras de Salgari, de Julio Verne, de Jack London... El caso es que me dio la manía de ser dibujante de comics. Prometía mucho [*risas*], aunque mis proyectos no recibían más que puertas cerradas. Recuerdo un día a un señor con una bata amarilla, no sé qué debía ser ese señor además de editor, al que le entregué el original en una página doblada. El problema es que como yo era un perfeccionista enganchaba cosas sobre lo que había hecho, y no me parecía bien, retocando los fallos. Así que al abrir la página empezaron a saltar dibujos, ante el asombro y la indignación de aquel hombre. O sea que mi carrera como dibujante prometedor era una ruina. Hasta que un día, tenía yo dieciocho o diecinueve años y un trabajo de ayudante de contable, me fui con mis dibujos a la Editorial Bruguera.

BRUGUERA: EL APRENDIZAJE

La editorial más grande...

Sí, era la más importante, aunque no tanto como lo sería más tarde, pero ya editaba *Pulgarcito*, *DDT*, *Can Can*[7]... Allí me recibió un hombre muy amable que se llamaba Rafael González, que después de ver mis dibujos me dijo: "Mire, señor Mora", siempre hablaba de usted a todo el mundo, "sus dibujos no nos interesan. ¿Pero quién le hace los textos?". Le dije que los hacía yo, y él me preguntó por mis lecturas para verificar si era cierta mi autoría. Y la verdad es que para mi edad yo había leído mucho, porque no paraba de leer, porque leer era una evasión formidable, me hacía soñar y me llevaba lejos de la realidad de entonces. Además, había desarrollado un gusto por las lecturas que recordaban la realidad pasada, como *Sin novedad en el frente*, *Cuatro de infantería*, grandes novelas de la guerra de 1914-1918, y todo lo que caía en mis manos que recordara a la gente que no tenía gran cosa en la vida y que estaba sujeta a una serie de injusticias. Todo ello teniendo en cuenta que me movía dentro de la gran penuria cultural que imponía el franquismo, y que hacía muy difícil encontrar obras ya no críticas, sino que reflejaran razonablemente la realidad. Pero volviendo a mi primer encuentro con Rafael González, recuerdo que después me preguntó si sería capaz de hacer textos para Bruguera. Yo le contesté que de hecho ya había hecho algún texto para él, aunque fuera por mediación de Francisco Hidalgo. Con Hidalgo, que entonces era ya un reputado dibujante, habíamos desarrollado alguna colaboración por la cual yo había realizado guiones para *Doctor Niebla*[8]. A partir de entonces, González empezó a realizarme pequeños encargos. Uno de los primeros trabajos que me ofreció fue el de hacer guiones de una colección de novelas clásicas ilustradas como, por ejemplo, *El amigo Fritz* de Erckman Chatrian o *Nido de Hidalgos* de Iván Turguéniev, y novelas

de este tipo que la editorial publicaba porque ya no pagaban derechos de autor. Aquellos guiones no los firmé porque, entonces, en Bruguera estaba muy mal visto eso de firmar, se consideraba una prueba de enemistad.

¿Estas hablando de la colección *Historias Ilustradas*?

No, no era todavía la colección *Historias Ilustradas*, pero iba en ese sentido. Luego empecé a hacer guiones con más continuidad, y al cumplir veinte años González me ofreció trabajar en la empresa y además hacer guiones. A partir de ahí mi vida cambió. Por una parte, me encontré en una buena situación económica y, por otra, yo, que siempre había sido un chico que no sabía nunca qué decir ni qué hacer porque estaba encerrado en mis guiones y en mis dibujos, me convertí en el segundo de a bordo de González. Pasé de ser un chico más bien tímido, que no se atrevía a hacer según qué cosas o a seguir ciertas conversaciones porque le parecía que la gente no hablaba de cosas interesantes, a ser un personaje que ejercía una serie de responsabilidades.

¿Eras una especie de coordinador editorial?

Claro, claro, porque me encargaba tanto de la redacción de una carta como de la elaboración de un anuncio, una página de publicidad, o de un prólogo. De modo que González estaba encantado, y cuando me veía dibujar, porque yo seguía dibujando, se ponía nervioso porque él me consideraba un escritor. De él aprendí bastantes cosas, me recomendaba libros, por ejemplo, ya que fue un gran periodista frustrado porque el triunfo de Franco hizo que lo echaran de *La Vanguardia*, donde trabajaba. En esa época hubo muchos hombres que vieron sus carreras destrozadas, aunque algunos consiguieron situarse en otro terreno, como González, que era un trabajador infatigable. Había leído muchísimo, y también era un gran escritor humorístico, firmaba Afrodisio de Camenbert. Creó o ayudó a crear muchos personajes de comics e inventó un lenguaje arcaico y atípico que se puso muy de moda. Era ese hombre clave, que tiene criterio, que sabe diferenciar entre lo bueno y lo malo, que cumple la función del redactor jefe.

¿Cómo se valoraba la función de guionista en Bruguera, de esa máquina de crear historias que erais?

Armonía: Yo creo que el guionista era valorado porque se le necesitaba, pero no era reconocido. En Editorial Bruguera nadie firmaba, ni siquiera los autores de las novelas: todos firmaban con seudónimo, bajo el eufemismo de que el señor Bruguera decía que era un trabajo en equipo.

Bonita concepción del trabajo en equipo. Bueno, háblanos de tus primeros trabajos como guionista en Bruguera.

"Doctor Niebla", con Francisco Hidalgo, uno de los primeros trabajos de Victor Mora para Bruguera

Aparte de esos guiones sobre novelas clásicas, mis primeros trabajos en Bruguera fueron guiones, un montón de guiones, de creación para la coleción *Bisonte Extra*, una colección de novelas del Oeste.

¿Y cómo creaste al Capitán Trueno?

González me dijo que había hablado con el señor Bruguera para hacer unos cuadernos. En aquel momento la editorial publicaba *El Cachorro*[9], que era un éxito, porque las historias de Iranzo son una cosa fantástica. Iranzo tenía algo especial dibujando e inventando historias. Y eso que a mí *El Cachorro* no me gustaba, yo estaba por Harold Foster, Caniff o Eisner, pero después supe reconocer el valor de Iranzo. El caso es que el éxito de *El Cachorro* estimuló a Bruguera a lanzar más cuadernos, y entonces yo presenté la idea del Capitán Trueno, una sinopsis de dos páginas y el nombre de la serie, y fue aceptada. Con *El Capitán Trueno*, que como sabéis es la historia de un caballero andante que va a las cruzadas, pasó una cosa insólita. Su aceptación fue creciendo, de forma que al año de salir era el tebeo de Barcelona que se vendía más, eso sin llegar a los 350.000 ejemplares vendidos a la semana que se alcanzaría mas tarde. La cosa funcionó tanto que incluso provocó una actitud digamos celosa por parte del señor Bruguera hacia mí.

TRUENO Y EL AMBIENTE DE BRUGUERA

Y eso que se trabajaba en equipo...

Armonía: Es verdad que se trabajaba en equipo,

Sobre estas líneas: Portada del número uno de "El Capitán Trueno". Abajo: Trueno, Goliath y Crispín en una viñeta perteneciente a ese primer número.

porque en la Editorial Bruguera, editorial muy denostada como vosotros sabéis, había realmente un ambiente de camaradería que no os podéis ni imaginar. Confluimos allí personas que supimos crear aquel ambiente, empezando por el señor González. Yo entiendo que muchos dibujantes y profesionales echen pestes de él, ya que era el jefe y tenía que actuar como tal, pero era un jefe estupendo y sabía crear equipo. Ir a trabajar no era una obligación terrible, era un placer porque estaban Conti, Lladó[10]...

...El sobrino de González, Francisco Gonzalez Ledesma[11]...

Armonía: Estaban Cifré, Jorge[12]...

¿Todos estaban en la redacción?

Armonía: Algunos.

¿Y cobraban por estar en la redacción?

Armonía: Cobraban por estar ahí y aparte por sus historietas. Algunos se fueron independizando.

Víctor: A los dibujantes no se veía tan mal que pusieran su firma, lo que les molestaba era en los guionistas.

En portadas del Capitán Trueno he visto la firma de Ambrós, pero nunca la de Víctor Mora.

Armonía: No, los guionistas, yo también hice muchos guiones, firmábamos con ochocientos mil seudónimos. Y en las novelas, sean del Oeste o las rosas, pasaba lo mismo.

Y sin embargo vosotros erais una especie de todoterreno narrativo, porque además escribíais prólogos, anuncios...

Armonía: También diseñabas portadas y... lo revisabas todo, corregías originales que llegaban a la editorial con faltas de ortografía y de redacción...

Y a pesar de todo eso fue un momento especial, con toda aquella actividad creativa...

Bruguera sacaba los tebeos y los bolsilibros, varias colecciones de amor, una de servicios secretos... y libros caros como la novela *No serás un extraño*, o sea best- sellers bien hechos. Todo ello dentro de una perspectiva comercial, porque ése era el objetivo de Bruguera, sacar cosas que dieran dinero, y todas se lo daban. Por aquella época Bruguera editó también colecciones de cromos, yo me acuerdo que había preparado alguna de ellas buscando material... Bueno, cuando estabas allí tenías que servir para todo.

Volviendo al Capitán Trueno y a su éxito, mas de cuarenta años después de su nacimiento todavía sigue siendo uno de los personajes más importantes de la historieta española. ¿Por qué crees que es así?

Víctor: Bueno, me voy a tener que poner plumas... [*risas*]

Armonía: Por cierto que ahora se va a hacer una película, bueno dentro de un año, más o menos...

¿Con actores de carne y hueso?

Armonía: No, va a ser una película de animación, lo que no se sabe todavía es si la animación se hará por ordenador o de otra forma.

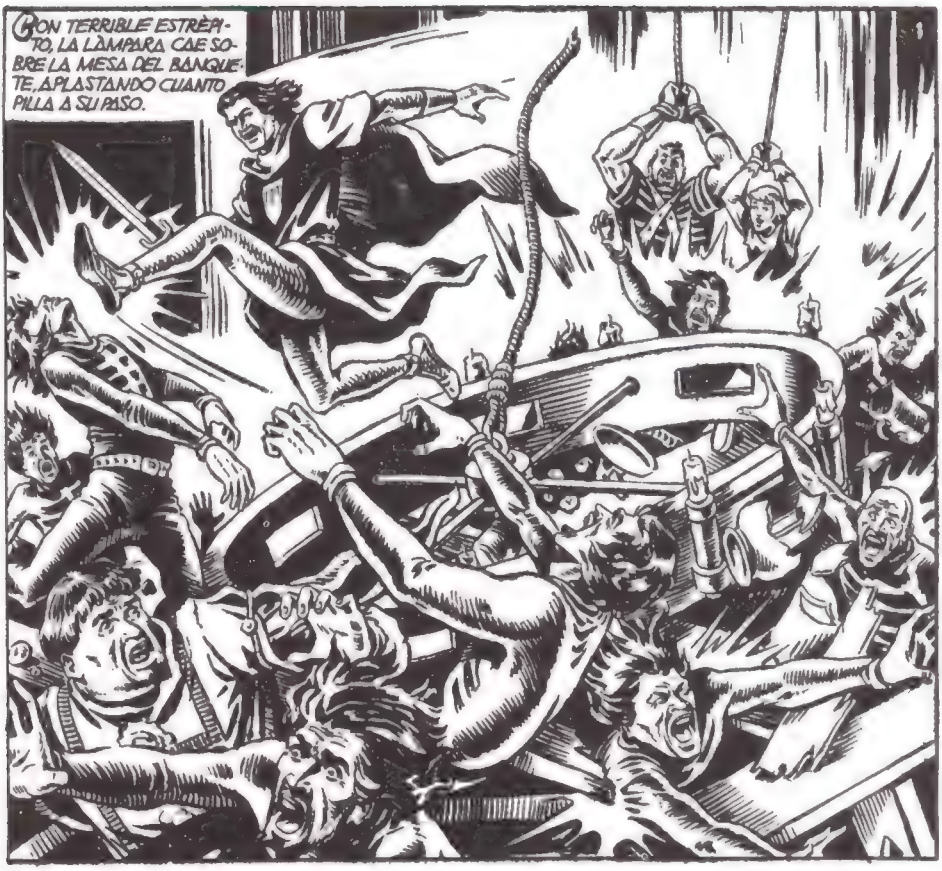
¿Largometraje?

Armonía: Sí.

¿Quién la produce?

Armonía: Filmax. Ya lo podemos decir porque se ha firmado el contrato. A nosotros no nos gusta lanzar las campanas al vuelo, sobre todo después de que se haya hablado tantas veces de proyectos de este tipo.

Víctor: Respondiendo a vuestra pregunta sobre el éxito de *El Capitán Trueno*, yo para escribir los guiones lo hacía siempre con el criterio de que estaba escribiendo una historia de acción, y no



El Capitán Trueno podía emplearse con contundencia contra sus enemigos, en especial si se trataba de rescatar a sus amigos

tenía que parar la acción en ningún momento, salvo en dos o tres viñetas que servían para preparar una nueva acción. También hay que tener en cuenta que en esos guiones pongo la herencia de los tebeos americanos de los años treinta, que me llevaron a una línea de crear continuamente puntos de interés para el lector. Incluso ahora, a veces cojo un cuaderno y me lo miro, y me despierta la inquietud de qué pasará en el cuaderno siguiente, y pienso en los pobres niños de entonces, que se quedaban a medias y debían esperar una semana para saber qué pasaba. Bueno, muchas veces yo también era de los que esperaba a ver qué pasaba, porque como hacía tres o cuatro cuadernos a la vez, no tenía ni idea de por dónde iría la cosa [*risas*]. O sea que el suspense también me afectaba a mí. ¿A ver, qué pasa? Que está a punto de caer al abismo, pues hala, a inventarse una salida, y me salía con gran facilidad. Hasta ahora sólo hemos hablado del guión pero, por otra parte, estaba el trabajo de un dibujante fabuloso: Ambrós[13]. Ambrós es un gran dibujante, lo que pasa es que en este país algunos no saben nada de nada, y como ven esos dibujos que parecen hechos deprisa, no se dan cuenta de que son la obra de un dibujante formidable. Yo sí que me daba cuenta, porque era el guionista y veía lo que hacía con mi historia.

Ambrós era uno de los mejores dibujantes de la época; su dibujo se avanzó en el tiempo a un estilo que fructificó años después.

Coged un cuaderno y comenzad a leer... Veréis que el lector no queda nunca abandonado, porque el dibujante pone todo lo necesario para explicar la historia. Si le indicaba que una aventura de *El Corsario de Hierro*[14] inciaba su acción en Londres en el siglo XVII, en un ambiente tétrico de barrios bajos, con sólo estas indicaciones él ya te colocaba un mendigo, un perro muerto de hambre y una serie de detalles que aumentaban y completaban la información que recibía el lector. Ello sin pasar por encima del guionista, siempre siguiéndolo, detalle importante. Yo, cuando estaba en la editorial, me sentía muy feliz cuando venía Ambrós, porque volvía a leer mis propios guiones. Era perfecto, era un equipo fantástico.

¿Los derechos de *El Capitán Trueno* siguen siendo tuyos?

Armonía: Victor tiene el copyright, pero hay algunos guiones que no son suyos.

Víctor: Son todos míos menos los que se publicaron durante los tres meses que estuve en prisión, que los hizo Ricardo Acedo[15]. Es decir, menos una veintena de cuadernos de los 618.

Mora retomó la fórmula del trío galán/forzudo/comparsa en "El Jabato" (junto a estas líneas), con dibujos de Francisco Darnís, y en "El Corsario de Hierro" (abajo), de nuevo con Ambrós.

Armonía: Ahora todos los personajes son suyos. El Jabato, El Corsario de Hierro, todos.

Víctor: Recuerdo que un día un periodista del *Avui* me reprochó que atacara a las mujeres, pero en realidad se refería a un guión de otro, y éste lo hizo por inconsciencia.

LA LUCHA ANTIFRANQUISTA

Era lo que tocaba en aquel momento, porque el guionista de *Roberto Alcázar*[16] era un republicano represaliado, y en esa obra torturaban a los prisioneros... En un libro de Vázquez de Parga[17] éste afirma que tú humanizas a los personajes, que no sólo hay acción, tienen relaciones entre ellos, que hay humor, una ironía, que eso lo hace más cálido para el lector. Y luego está la imaginación, esos cambios, esos anacronismos, el exotismo, esas máquinas raras. Creemos que son dos elementos, la humanidad y la imaginación, lo que atraía a los lectores.

Víctor: El éxito del Capitán Trueno tampoco se explica sin Ambrós.

Armonía: Hay que rendirle homenaje a Ambrós. Sigrid era una heroína atípica en aquella época, luego estaban personajes como el jovenzuelo, pero la mano de Ambrós fue muy importante. Porque a veces hay una conversación entre Goliath y el Capitán Trueno y al fondo ves a Crispín que se está muriendo de risa por lo que están diciendo; a lo mejor Víctor eso ni siquiera lo puso, y Ambrós lo incorporó. Víctor y Ambrós se entendían.

Has hablado de un momento en el que te detienen, ¿puedes explicarnos el por qué de la detención?

Víctor: En aquellos años una serie de personas, entre ellos yo, nos pusimos en contra del régimen franquista porque no hay nada más triste y más lamentable que una forma de gobierno que coarta las libertades fundamentales. Esto acaba por chocar por mínimo que una persona piense. Se creó una corriente contra el franquismo, costó mucho, pero ese régimen, por las cosas que había hecho, llevaba a la desesperación a una serie de gente.

Armonía: Eso fue en el 56.

Pero, ¿qué hacíais, os reuníais, hablabais...?

Armonía: El Partido Comunista había abandonado la lucha de guerrillas, y se habló de una nueva política. Se empezó con antiguos militantes y otras personas que no tenían por qué ser miembros del partido.

Víctor: ¿Por qué el comunismo? Porque en aquella época la organización más seria, más responsable y más eficaz era la del Partido Comunista, el PSUC [Partit Socialista Unificat de Catalunya] en Catalunya.

Armonía: La familia de Víctor era republicana, la mía era bastante roja, pero de adscripción más anarquista. La acusación exacta del por qué nos meten en la cárcel, lo que pone el acta, es "reconstitución de la organización del Partido Comunista, masonería y comunismo".

Víctor: Después de la Guerra empezó a funcionar el Tribunal de Represión de la Masonería y el Comunismo. Tenían miedo de la masonería, pero más del comunismo.

Armonía: ¿Qué hacíamos? Pues reuniones clandestinas, pertenecer a una célula; te asignaban unos trabajos, hacíamos propaganda, pasábamos información, apoyábamos económicamente a la organización...Nosotros no estábamos en el sector obrero, que era el más activo, pero hacíamos prensa clandestina.

¿Vuestra detención supuso problemas en Bruguera?

Armonía: Bruguera, que ya hemos dicho que era muy denostada por todo, tenía sus contradicciones.

Era una empresa muy paternalista, ¿no?

Armonía: En Bruguera había muchos represaliados de la Guerra Civil española. Por ejemplo, el padre de una dibujante que se llamaba María Barrera había estado treinta años en la cárcel... Quien más quien menos tenía antecedentes o un familiar...

Víctor: Tened en cuenta que Bruguera era de los dos hermanos, Pantaleón Bruguera y Francisco Bruguera[18]. En la Guerra, Francisco fue jefe de un cuerpo del ejército republicano, y eran anarquistas. Cuando acabó la guerra, resultó que el señor Pantaleón, que era de derechas, pudo volver a poner en marcha la editorial, mientras que Francisco Bruguera fue enviado a un campo de concentración, del que salió inmediatamente gracias a su hermano. Por tanto, el corazón de Francisco estaba en la izquierda, y el señor Pantaleón, que era un buen hombre, era de derechas. Cuando Francisco Bruguera estuvo en prisión, la editorial iba tirando con el nombre del Gato Negro. Es una historia curiosa. De manera que cuando nos detuvieron a Armonía y a mí y nos enviaron a la Modelo, donde nos pasamos unos meses, el señor Francisco Bruguera no sólo no nos echó a la calle, sino que nos pagó el sueldo mientras estábamos en la prisión. Eso hay que reconocérselo al señor Bruguera, que era un demócrata. Y que a pesar de que la situación era compleja y de que él era un comerciante, había ayudado también a otras personas. Y el señor Pantaleón no se oponía a todo esto; todos lo querían como a un buen hombre. Eran unos personajes fantásticos.

¿Cuánto cobrabais en aquel momento?

Armonía: Unas 400 pesetas a la semana.

Y los guiones aparte.

Armonía: Sí, yo cobraba unas 6 pesetas por viñeta.

Víctor: No sólo no nos echaron, sino que cuando yo salí de la prisión me hizo jefe de redacción. El señor Bruguera tenía las cosas del mal capitalista, pero al mismo tiempo era un hombre decente en estas situaciones.

Pif y Spirou, dos de las varias revistas francobelgas que contaron con la firma de Víctor Mora en sus páginas.

Armonía: No nos pagaban horas extraordinarias, no nos pagaban vacaciones, ni pagas dobles... Todos los defectos del capitalista insaciable y cruel los tenía el señor Bruguera, pero por otro lado tenía cosas bastante dignas.

Víctor: A Armonía y a mí nos tenían algo de miedo, no el señor Bruguera, por supuesto, pero otros pensaban "ojo, que son comunistas".

Vuelves a Bruguera como jefe de redacción, tienes más responsabilidades...

Víctor: El señor González pasó a ser Subdirector Técnico.

Armonía: Entonces empezaron a hacerse más ediciones, libros de bolsillo, y otras cosas.

Víctor: Lo que sí ocurría es que tenías que hacer lo que decía el señor Bruguera, "hay que poner el cuello". Te convertías en una persona de la editorial, como si fuera tuya.

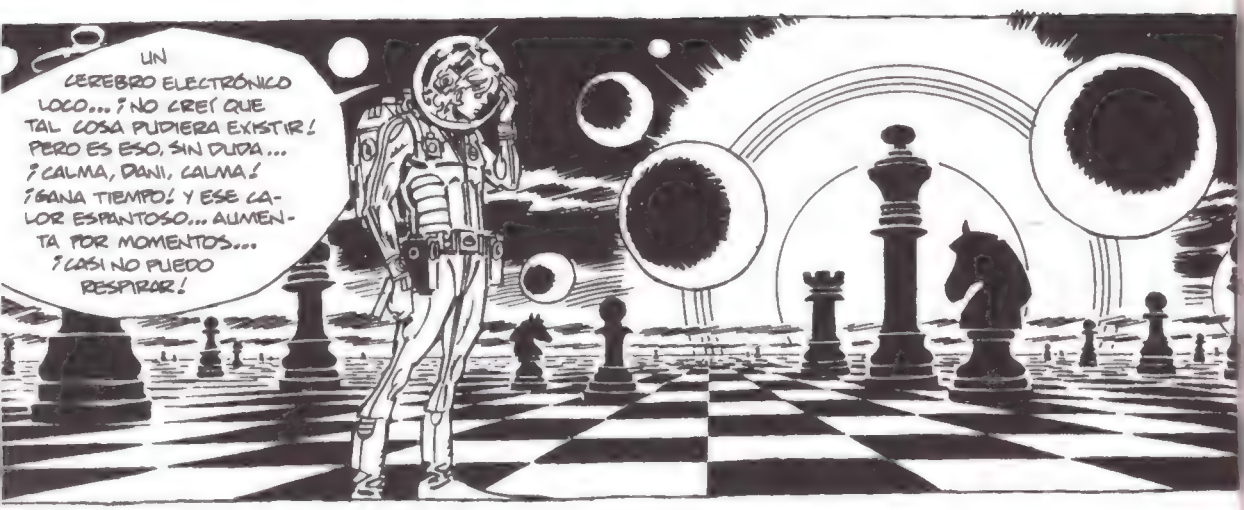
EL DORADO EXILIO FRANCÉS

En 1962 os vais los dos por primera vez a Francia...

Armonía: Víctor fue primero.

¿Por qué te vas a Francia?

Porque después de lo de la prisión, de tanto en tanto, venía la policía a casa. Y vivías en una perpetua angustia. De repente, estabas en tu casa y la policía llamaba y te decía "Hola, Víctor, qué tal, qué haces. No te preocupes, sólo



Viñeta de "Dani Futuro", la serie fantacientífica creada por Mora junto al dibujante Carlos Giménez.

hemos venido para una cosa. ¿Me permites?". Te ponían una hoja en la máquina de escribir para comparar su letra. Eso era constante. O bien venían a las 3 de la madrugada y te acojonaban. Que qué estás haciendo, dónde tienes los petardos. Pero, ¿qué petardos? Me aburrí de la situación, la situación del individuo presionado, eso por no hablar de la gente que llevaban a Jefatura, y les hacían mirar a través de unos espejos para reconocer a supuestos camaradas. A mí no me lo hicieron nunca. Pero eso, y otras cosas, destrozaba a las personas.

Además, tú conocías el idioma y te era más cómodo estar en Francia.

Yo había continuado hablando el francés y, es más, había escrito en francés. Empecé a escribir desde España para revistas como *Vaillant* y *Pif*[19], y cuando llegué a Francia ya sabía que encontraría trabajo. La verdad es que siempre he tenido mucha suerte. Además, yo sabía que cuando has pertenecido al Partido Comunista llega un momento en el que estás en peligro y, tal y como estaba la situación, un día podían encarcelarte por veinte años.

Vais a Francia y hay un cambio en la forma de vivir y de trabajar. ¿Cómo vives tú ese cambio? Porque tú estabas en Francia en mayo del 68, una vivencia que describes en tu novela *París flash-back*[20]...

Víctor: Pero eso lo escribí más tarde. La primera vez estuve en Francia desde 1962 a 1968.

Armonía: Y en el 68, que teníamos pensado volver, empezó la revolución de mayo y volvimos en el 69.

Colaboraste en *Vaillant*, en *Pif*, y en *Pilote*[21]...

Los primeros años que estuve trabajando con los de *Pif*, del 63 al 68, tuve mucha relación con ellos. Después del 69 volví a Francia, porque me aburría, todo seguía igual en España. Y al volver a Francia entré en contacto con los de *Pilote*, y empecé a escribir guiones para un dibujante que se llamaba Víctor de la Fuente.

DANI FUTURO Y LOS DERECHOS DE AUTOR

Antes de seguir con *Pilote*, hablemos un poco de *Dani Futuro*, publicada en 1969. Porque ésta fue la primera serie española que disfrutó de un reconocimiento de los derechos de los autores por parte de una editorial, si no tenemos mal entendido...

Víctor: Tanto Carlos Giménez como yo, en el momento de crear a Dani Futuro, lo tenemos muy claro, somos sus autores y sus creadores. Los dos habíamos tenido ya algún problema con el tema de los derechos, pero ambos, en este caso, lo teníamos clarísimo. Y la verdad es que todo fue muy bien, no tuvimos ningún problema con *Gaceta Junior*[22] y continuamos con nuestro personaje en otras publicaciones.

Armonía: Después del cierre de *Gaceta Junior*, Víctor y Carlos recuperaron los derechos de su personaje y lo vendieron al semanario belga *Tintin*[23].

Víctor: El personaje tuvo bastante impacto entre los lectores. Los dibujos de Carlos son realmente muy buenos. Incluso si los miramos ahora siguen siendo excepcionales. Yo, por mi parte, intenté hacer un guión de una historia de ciencia-ficción como las que había leído; una aventura moderna para la época. Creo que fue una buena historia.

Sin embargo, *Dani Futuro* parece algo más que una aventura de ciencia-ficción. Abordas temas como la crisis económica, el racismo, la ecología...

Sí, yo en esa época ya era un hombre politizado. De hecho, ya lo era desde 1956, cuando hice *El Capitán Trueno*. Carlos, por su parte, también era un chico politizado, un chico con ganas de hacer cosas nuevas.

PILOTE Y LOS GUIONES

Publicáis *Dani Futuro* en *Tintin*, pero también es el momento en que trabajas para *Pilote* y escribes *Las crónicas del sin nombre*.

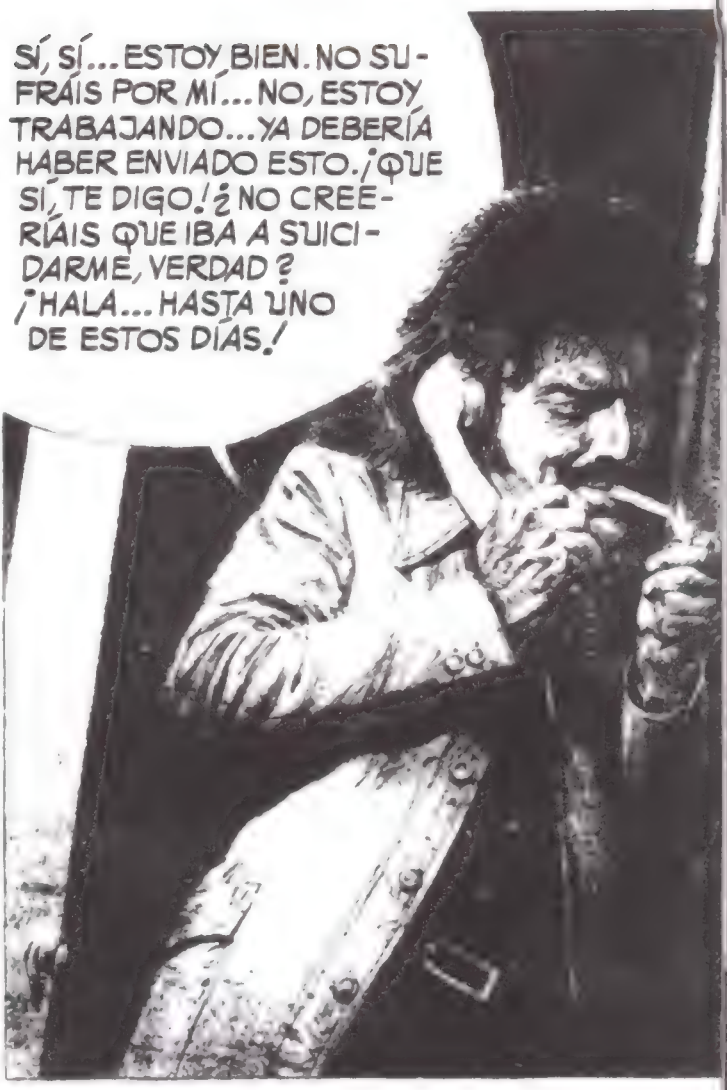
Sí, hay cosas que van más o menos paralelas. Mi colaboración con *Pilote* empezó porque yo había trabajado para Vaillant, pero más adelante empecé a hacer guiones para la revista *Pilote*, con Goscinny[24], cuando él estaba de redactor jefe. Goscinny me conocía porque yo era el traductor en España de *Astérix* e *Iznogoud*, y esto hizo que Goscinny, que tenía muy buena opinión de mí debido a las traducciones, me dijera: "¿Qué quiere usted hacer? Haga usted lo que quiera". Y Luis García, que ya estaba en contacto con *Pilote*, me habló de trabajar juntos. Entonces escribí los guiones de *Crónicas del Sin Nombre*.

Dani Futuro era un cómic para jóvenes, pero _Las Crónicas del Sin Nombre_ era una historieta más madura, para adultos...

Armonía: Sí, todo eso iba ligado a que la profesión de guionista y dibujante iba madurando. Ya había mucha gente que tenía inquietudes, se había estado luchando mucho de una forma individual para un reconocimiento más noble de esta profesión, que estaba mal vista. Había muchos historietistas que reivindicaban su profesión, sobre todo en Francia, donde se hizo una exposición en el Louvre de París. Este movimiento tenía claro que la historieta podía utilizarse también para adultos.

Víctor: A Goscinny le gustó mucho el primer guión que hice, le sorprendió. Y la verdad es que en *Pilote* jamás me devolvieron ningún guión, ni siquiera con observaciones. Y, ojo, que una redacción como la de *Pilote* era la más exigente del momento. Porque había sido una revista para chicos y chicas, y más tarde había llegado a una etapa adulta. Trabajar en *Pilote* era una de las cosas más selectas, y Goscinny era un jefe de redacción extraordinario con el que siempre tuve unas inmejorables relaciones. Hubo un momento, cuando volví a irme de España por el tema de la persecución policial, en el que Goscinny me dijo que el tema le sabía muy mal, pero que por otra parte estaba contento porque podíamos hacer muchas cosas. Lo que pasa es que una redacción como la de *Pilote* no podías llenarla de guiones, pero esa época fue muy satisfactoria para mí. En el primer guión de *Las Crónicas del Sin Nombre*, por cierto, aparece y colabora Carlos Giménez, que dibuja las páginas correspondientes al protagonista, que era un dibujante de comics. Luego, la relación con García se rompió, son cosas que pasan. Y todo fue por mi culpa.

¿Por qué?

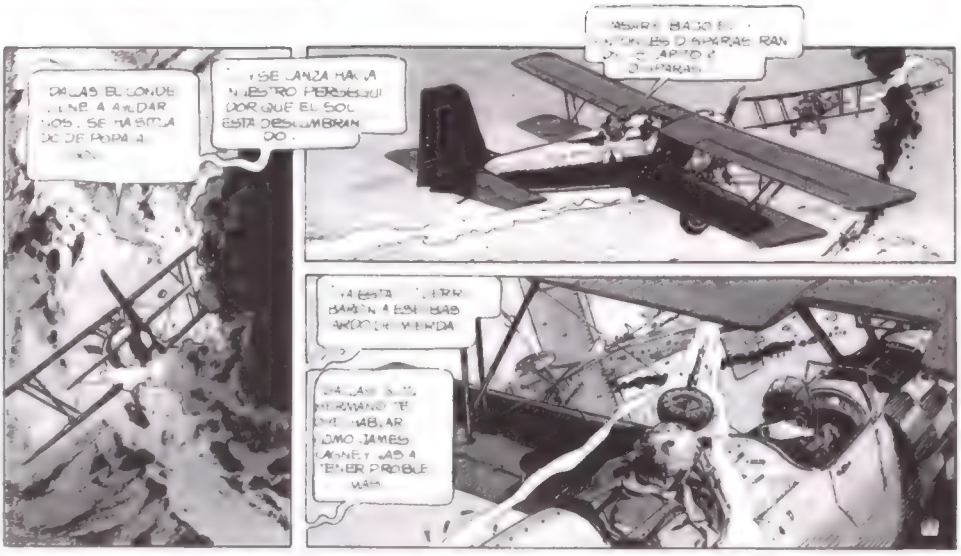


El mismo Carlos Giménez prestó sus rasgos al protagonista de "Love Strip", una de las historias que componen "Las crónicas del Sin Nombre", ilustradas por Luis García

Víctor: Porque si alguien es mayor tiene que tener más capacidad, ha de ser más maduro en la relación. Y yo he sido siempre un hombre con demasiado carácter, ciertas cosas tenía que haberlas madurado más antes de decirlas. Y, en este caso, supongo que si yo hubiera sabido hablarle a Luis García, no nos hubiéramos separado, pero Luis también tenía toda la fuerza de la juventud. Tal vez me he avenido más con Carlos.

Armonía: Es que tenían un concepto de historieta diferente. Luis es un dibujante más preciosista, atento a los detalles, que le da más importancia a un primer plano muy detallado que a los detalles que son más importantes en la historieta, como la narración. Eran dos formas distintas de entender la historieta. Además, Luis estaba experimentado en ese momento.

Víctor: También ha pasado otra cosa con los guionistas y dibujantes en este país. Y es que el dibujante llegaba un momento en el que quería hacer su propia historia, no la del guionista,



Secuencia perteneciente a "La jungla de los malditos", una de las entregas de la serie "Los Ángeles de Acero", dibujada por Víctor de la Fuente.

sino la suya. Se ha considerado, y ha pasado con ciertos dibujantes, que han creído que el guionista no hacía falta, que lo único que contaba era el dibujo. ¿Qué pasaba? Pasaba que se hicieron una serie de historias magníficamente dibujadas, que el lector las leía y se preguntaba: "¿Qué me está explicando?". El hecho de sentir que el guionista estaba de más era dejar de lado la literatura del asunto, y eso no puede ser. Porque todas las grandes historietas que recordamos son las que están bien escritas. Obviamente, hay excepciones. Por ejemplo, muchos trabajos de Carlos [Giménez] son fantásticos, lo que quiere decir que él sí podía ser un autor completo, pero es que Carlos tiene un talento de narrador que no han tenido muchos otros dibujantes. Y eso hay dibujantes que no lo comprenden. Si el dibujante puede hacer las dos cosas, fantástico. Si no, el dibujante ha de saber reconocer que necesita un guión. Después, claro, en un mundo tan mezquino y miserable como el nuestro por el tema del dinero, eso de dar una parte a otro es molesto, y esto no lo digo de una manera crítica, que la vida es como es y vivimos en un sistema imperfecto. Pero son muchos los dibujantes que han pensado así. Y nos vamos a encontrar con una serie de historias que, cuando pasen los años, se dirá: "Qué historia tan bien dibujada, pero...¿Qué pasa, que no había guionistas?", porque la historia no se entiende.

Viñeta de "Los misterios de Barcelona", segunda entrega de las aventuras de Felina, ilustradas por Annie Goetzinger.

Hay una cosa muy clara. Cuando hablamos de comics, lo que queda en nuestra memoria son las historias que han estado bien escritas, estén mejor o peor dibujadas, pero las historias que sólo están bien dibujadas, no se recuerdan.

Armonía: Es como en el cine, la historia ha de estar sustentada por un buen guión, o no funciona.

Víctor: Las grandes historias clásicas, las norteamericanas de la famosa década de los años treinta, de la década dorada, siempre tienen, como en caso de Milton Caniff, escritores formidables. En series como *Brick Bradford* o *Buck Rogers*[25] siempre había un guionista y un dibujante, y, claro, son historias muy bien hechas. Hay otro gran dibujante-guionista, Will Eisner, el creador de *The Spirit*[26], una personalidad como la de Carlos, pero son autores excepcionales, únicos, difíciles de encontrar. Cuando un guionista y un dibujante se entienden, es como un matrimonio que funciona muy bien. Por ejemplo, Ambrós y yo, o con Darnís, con *El Jabato*[27], casamos a la perfección. Yo admiraba muchísimo los dibujos

de Ambrós y Ambrós mis guiones, por supuesto. Y en España, me sabe mal decirlo, pero esto ha pasado muchas veces. Yo recuerdo que llegaba un momento en el que el dibujante quería estar solo, explicar su historia, porque tenía la sensación de que estaba explicando la historia de otra persona. Pero se puede considerar que somos dos los que estamos explicando una historia. Y si un guionista es importante, imagínate un dibujante; ambos tienen la misma importancia.

EL LEGADO DE LOS AÑOS TREINTA

Antes hablabas de que el cine y los comics de los años treinta te gustaban mucho. ¿Son un reflejo de ello series como *Ángeles de Acero* y *Los Inoxidables*[28], realizadas directamente para Francia?

V: *Ángeles de Acero* la hice con Víctor de la Fuente[29], con el que siempre me he entendido muy bien. Hemos hecho cinco o seis álbumes, es una historia que me gusta mucho. Y con quien funcionó todo muy bien fue con Antonio Parras[30] con *Los Inoxidables*, porque Parras y yo tenemos el mismo sentido del humor, los dos nos reímos de las mismas cosas. Espero que algún día se publiquen en España estos álbumes.

De hecho, los dos primeros de cada serie se publicaron en la revista *Gran Aventurero*[31].

Sí, pero la verdad es que no entiendo por qué no se publicaron todos, porque creo que son dos series entretenidas, pero...

Tú trabajabas para Francia, pero en la mayoría de los casos con dibujantes españoles. ¿Eres tú quien escoge a los dibujantes?

No lo busqué especialmente, pero coincidimos. Parras y De la Fuente ya eran dos figuras muy conocidas en Francia, de manera que supongo que ellos ya estaban trabajando habitualmente para ese mercado, y el hecho de que fuéramos españoles no fue determinante, sino una casualidad. Fue fruto de un diálogo entre nosotros.

Para terminar con tu relación con el mercado francés, es de suponer que esa colaboración fue muy importante para ti, sobre todo al principio, porque en Francia a ti como guionista te reconocían los derechos de autor, firmabas y la obra era tuya...

Víctor: Para mí representó mucho, cobrar más, relaciones con la gente, pero yo no he sido nunca un gran guionista francés. Nunca he sido Christin o Charlier[32]. Nunca he tenido un renombre como ellos, has de vivir en ese país para eso.

Armonía: Tiene la Orden de Caballero de las Artes y las Letras por el Ministerio de Cultura francés... no está mal [*risas*].

En el año 1986 Norma Editorial te encargo una serie sobre la Guerra Civil española[33], conmemorando los 50 años de su inicio...

Sí, y creo que han sido unas historias que han pasado sin pena ni gloria. Los dibujantes eran magníficos, y yo hice un esfuerzo para escribir historias para adultos, unas historias moderadas...

"Los Inoxidables", otra de las series realizadas por Mora directamente para Francia pero con dibujante español, Antonio Parras en este caso.

Tal vez una de las razones es porque esas historias nunca se han recopilado en libro, pero la pregunta es: Para ti, que fue tan importante la Guerra Civil en el aspecto personal, ¿qué significó escribir aquella serie?

A mí me encantó poder escribirla, por mí, hubiera continuado. No sé quién decidió el número de historias concreto. Tal vez les pareció que la gente no las entendía. A pesar de que procuré ser moderado, naturalmente yo tomaba partido en aquellas historias a favor del pueblo, y eso tal vez no les gustó.

Quizá los lectores de *Cimoc* eran muy jóvenes y el tema ya no les interesaba...

Para mí fue una lástima, porque hay mucho que decir. Una guerra civil quiere decir hermanos contra hermanos, y la historia y la vida nos llevaron a esto. Yo tenía la sensación de que estaba cumpliendo con mi deber, de que había hecho un buen trabajo, y quedé contento conmigo mismo.

Una última pregunta. Tú tienes una doble vertiente creativa como guionista de comics y como escritor, aparte de tu trabajo como perio-

dista. Háblanos un poco de tu faceta de escritor. Empiezas a escribir hace muchos años, pero da la sensación de que es en estos últimos años cuando escribes más narrativa.

Víctor: Sí, es verdad. ¿Qué ha pasado? Los años. Un día me encontré escribiendo una historia dibujada por Annie Goetzinger, la gran dibujante francesa con quien creamos *Felina*, una historia publicada en el libro *Los derechos humanos*[34]. Era una historia terrible, sobre la tortura. Naturalmente, para escribir esa historieta era necesario que yo tuviera una serie de años, esa historia no hubiera podido escribirla antes. Hacen falta años para escribir según qué cosas.

A principios de los ochenta, en la historieta "El adivino de los ojos muertos", realizada exprofeso para la enciclopedia "La Historia de los comics", de Toutain Editor, Mora y Ambrós tuvieron la oportunidad de enfrentar al Capitán Trueno con los fantasmas de su pasado..

Armonía: De hecho, cuando tú empiezas a escribir, en el año 1961, creo, cuando ganas un premio en Madrid, como narrador literario ya tienes un cuento, que es *Breves encuentros en la escalera*[35], que ya es un cuento muy comprometido. Es tu vida.

Víctor: Un escritor raras veces escribirá peor con el paso de los años, a no ser que le pase algo a sus facultades mentales. Normalmente es como el vino, que con los años coge un cuerpo, es el mismo caso. Los escritores que han tenido la suerte de envejecer, de llegar a envejecer lúcidos, lo hacen cada vez mejor. U

N O T A S

(1) La Gestapo era la policía política de la Alemania nazi y destacó, entre otras cosas, por la represión que ejercía sobre los grupos de resistencia de los países ocupados.

(2) Se refiere a *Terry y los piratas*, una serie para la prensa que Milton Caniff escribió y dibujó desde su creación en 1934 hasta el año 1946.

(3) *Mandrake* fue creada en 1934 por el guionista Lee Falk y el dibujante Phil Davis. *Príncipe Valiente* es una obra de Hal Foster, cuya publicación en los suplementos dominicales de la prensa se inició en EE UU en 1937.

(4) La revista *Mickey* fue publicada por Editorial Molino entre 1935 y 1936; *Yumbo*, de Hispano Americana, nació en 1936, y *El Aventurero*, también de Hispano Americana, se publicó entre 1935 y 1954.

(5) Se refiere al popular Mercat de la Boqueria de Barcelona, situado en Les Rambles.

(6) "Comprar de estraperlo" es adquirir alimentos y objetos en el mercado negro.

(7) *Pulgarcito* inició su andadura en 1921 publicada por El Gato Negro, nombre de la Editorial Bruguera hasta 1940; *El DDT*, ya publicado por Bruguera, fue editado entre 1951 y 1977, y *Can Can*, en realidad, no apareció hasta 1958.

(8) *Doctor Niebla* fue una serie muy importante en la historia de los comics en España. Nació en 1948 en la revista de Bruguera *El Campeón*, siendo Rafael González su creador y primer guionista, y Francisco Hidalgo su dibujante. Otros guionistas de la serie fueron Francisco González Ledesma y Víctor Mora.

(9) *El Cachorro*, de G. Iranzo, se publicó entre 1951 y 1960, en un total de 213 cuadernillos y un almanaque.

(10) Carlos Conti (1916-1975) se hizo popular con series como *Carioco* o *Apolino Tarúguez*. José María Lladó, veterano periodista, colaboró en revistas de humor como *La Olla* y *Tio Vivo*.

(11) Francisco González Ledesma es un extraordinario escritor y periodista. Como guionista escribió series como *Inspector Dan* o *Doctor Niebla*. En su faceta de escritor, y con diversos seudónimos (el más conocido de ellos Silver Kane), escribió cientos de

novelas de géneros muy diversos. En 1984 ganó el Premio Planeta con *Crónica sentimental en rojo*.

(12) Cifré (1922-1962) es el creador de personajes como el Repórter Tribulete y Don Furcio Buscabollos. Miguel Bernet, Jorge (1921-1960) fue el creador de *Doña Urraca*, entre otras muchas series, y padre de Jordi Bernet, dibujante de Torpedo.

(13) Miguel Ambrosio, Ambrós (1913-1992), fue el dibujante de las series *El Capitán Trueno* y *El Corsario de Hierro*, entre otras.

(14) *El Corsario de Hierro* nació en 1970 en la revista *Mortadelo* de la mano de Víctor Mora y Ambrós.

(15) Ricardo Acedo fue el guionista de los cuadernillos 26 al 45 de *El Capitán Trueno*. Asimismo, escribió muchas otras series, entre ellas, *Mary Noticias*.

(16) *Roberto Alcázar y Pedrín*, una de las series más populares de la historieta española, se publicó entre 1940 y 1976, con un total de 1.219 cuadernillos y 34 almanaques. Su dibujante fue Eduardo Vañó y uno de sus guionistas, Jordán Jover, fue oficial del ejército republicano durante la Guerra Civil.

(17) Se refiere al libro *Los comics del franquismo* (Planeta, 1980), de Salvador Vázquez de Parga.

(18) El padre de Pantaleón y Francisco Bruguera fue Juan Bruguera, el hombre que creó en 1910 la editorial El Gato Negro, que en 1940 se convertiría en Editorial Bruguera.

(19) *Vaillant* y *Pif* eran dos revistas para niños publicadas por la Editorial Vaillant, perteneciente al Partico Comunista francés.

(20) *París flash-back* (Laia, 1978, en catalán; Bruguera, 1988, en castellano).

(21) *Pilote* fue una revista de comics nacida en 1959 en la sede de la editorial Dargaud. Se trata de una de las revistas más importantes de los años sesenta y setenta.

(22) *Gaceta Junior* fue una revista española editada entre 1968 y 1970 por Unisa.

(23) El semanario belga *Tintin* nació en 1946 y fue publicado por Editions du Lombard.

(24) René Goscinny (1926-1977), además de redactor jefe de *Pilote* fue el creador o guionista más importante de personajes como Astérix, Lucky Luke o Iznogoud.

(25) *Brick Bradford* fue creada por William Ritt y Clarence Gray en 1933. *Buck Rogers* nació en 1929, siendo sus creadores Philip Nowlan y Dick Calkins.

(26) *The Spirit* fue creada por Will Eisner en 1940.

(27) *El Jabato*, de Víctor Mora y Francisco Darnís (1910-1966) fue creada en 1958.

(28) *Los Inoxidables* y *Ángeles de Acero*, dos series de aventuras, iniciaron su publicación en 1984 en las páginas de la revista *Pilote*.

(29) Víctor de la Fuente (1927) fue uno de los dibujantes españoles que acabó viviendo en y trabajando para Francia. Algunas de sus series más conocidas son *Haxtur*, *Sunday* o *Haggarth*.

(30) Juan Antonio Parras (1929) es otro de los autores de cómic españoles autoexilados en Francia física y profesionalmente. Ha colaborado para editoriales y revistas como Vaillant, *Pilote*, *Charlie* y Glénat.

...Y ofrecerle el merecido reposo del guerrero que la censura hasta entonces no le había concedido.

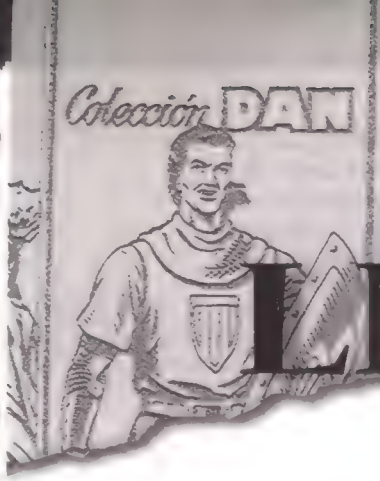
(31) *Gran Aventurero* fue publicada en 1989 por Ediciones B.

(32) Pierre Christin es el guionista, entre otras obras, de *Valerian* y *Las Falanges del orden Negro*. Jean-Michel Charlier fue el creador de series como *Barbarroja*, *Tanguy y Laverdure*, *Blueberry* o *Jim Cutlass*.

(33) La serie *La Guerra Civil Española* fue publicada en la revista *Cimoc* de Norma Editorial en 1986. Los diferentes capítulos fueron dibujados, entre otros, por Alfonso Font, Attilio Micheluzzi, Tha, Jesús Blasco y Víctor de la Fuente.

(34) *Los derechos humanos* (Ikusager, 1985).

(35) *Breves encuentros en la escalera*, antología de cuentos publicada en castellano en Moscú en 1965.



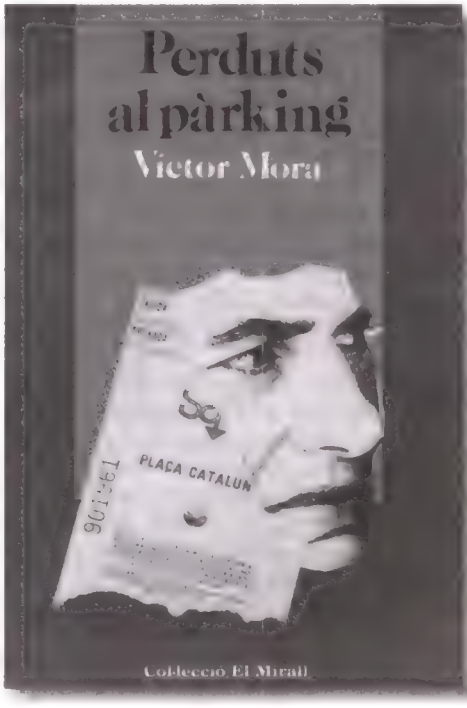
el Mora LITERARIO

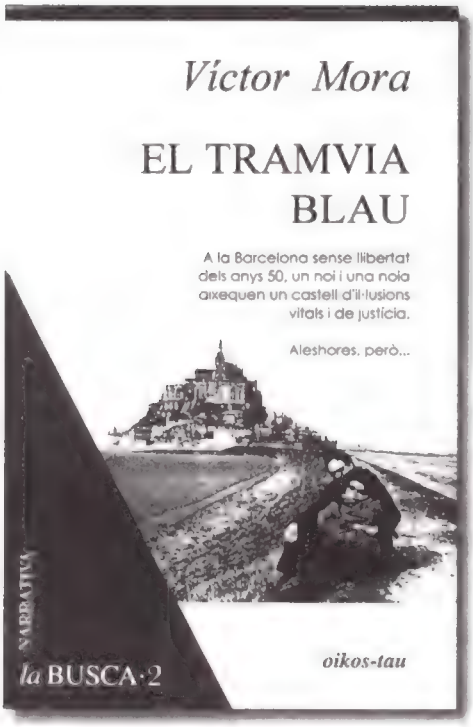
Antoni Guiral

No es justo separar las distintas facetas creativas de una persona, porque todas ellas conforman su entidad como autor. En el caso concreto de Víctor Mora, la literatura siempre ha estado presente, mezclada o no con la historieta o la prensa. Y, también en este terreno, Mora ha sabido descifrar su formación personal e histórica, el peso de su ideología y los avatares que le han hecho como es.

Por supuesto, ahondar mínimamente en la obra literaria y ensayística de un hombre que ha sido designado por la Generalitat de Catalunya como "Escritor del mes" en 1993, o que obtuvo la Creu de Sant Jordi de la Generalitat de Catalunya en 1997 por sus méritos sociales, cívicos y, sobre todo, literarios, necesita de más peso, de más empaque, de más líneas. Ciñámonos, pues, a una revisión somera de su larga y reconocida trayectoria literaria.

Iniciemos nuestro sendero por las obras más periodísticas, por ensayos recopilados en formato de libro, como *França, Revolució 68 (Francia, Revolución, 68*, Ed. Dima, 1968), un reportaje del famoso Mayo del 68 parisino, un libro publicado en catalán y secuestrado por la censura, que recogió todos los ejemplares de quioscos y librerías para guillotinarlos; o *Converses a París* (*Conversaciones en París*, Bruguera, 1969); o *La ciencia soviética, hoy*, un libro de entrevistas a científicos soviéticos publicado en ruso y castellano por la Editorial Progreso en 1985; y, ya más recientemente, *El hombre de París* (Ed. La Busca, 1998), que recoge algunos de sus artículos periodísticos publicados en dia-





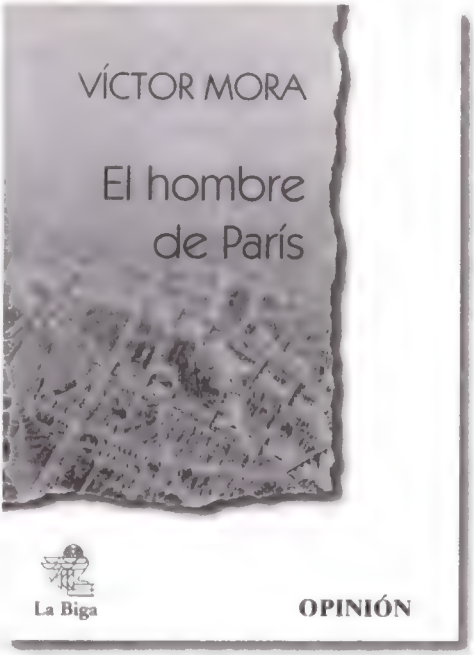
rios como *Telexprés, El Observador, La Vanguardia, El Periódico* o *El País.*

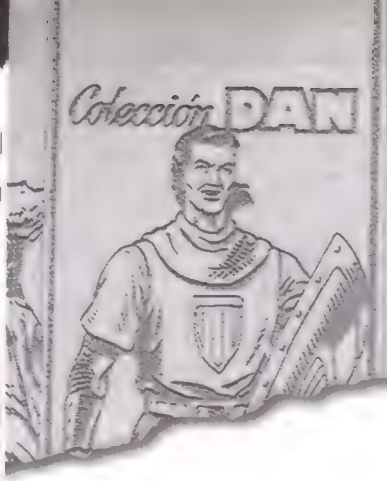
La segunda parada de nuestro viaje recala en un género muy querido por Mora, el del cuento o narración breve. Sus primeros libros, publicados y escritos en castellano, son recopilaciones de cuentos, como *La víctima* (Ed. Roca, 1960), *Un poco de eternidad, por favor* (Dalmau Editores, 1963) o *Muy al sur del Estrecho de Behring* (Ed. Roca, 1963). De entre sus siguientes recopilaciones de cuentos, ya escritos en catalán, destacaremos títulos como *La Fàbrica* (Ed. Nova Terra, 1973), *Perduts al parking* (*Perdidos en el parking,* Laia, 1974), *Barcelona 2080* (Laia, 1989), *La presa de poder de Estella* Wunderberry (La toma de poder de Estella Wunderberry, Llibre del Index, 1992), *El somriure etern* (*La sonrisa eterna,* Edicions 62, 1995) y *Els amants del ciberespai* (Los amantes del ciberespacio, Thassalia, 1996).

La última variante, la novela, una de las que más éxito le ha reportado, siempre escrita en catalán, está representada por títulos como la trilogía compuesta por *Els platans de Barcelona* (*Los plátanos de Barcelona*; no fue publicada hasta 1972 en España, pero la censura recortó cuarenta páginas; la primera edición del libro data de 1966 y es francesa), *El tramvia Blau* (*El tranvía azul*, 1984) y *Paris flash-back* (1978), en la que un alter ego de Mora, Lluís Martí, relata tres fases distintas de la trayectoria vital del creador de *El Capitán Trueno* (en *El tramvia Blau* las referencias a su etapa en Bruguera y a personajes reconocibles del mundillo historietístico de los cincuenta son constantes); y otros títulos como *La pluja morta* (*La lluvia muerta*, Alfaguara, 1966), *Whisky amb napalm* (Laia, 1976), *Silvia i Dariada* (Barcanova, 1991), *La dona dels ulls de pluja* (*La mujer de los ojos de lluvia*, Ediciones 62, Premio Joan Creixell en 1993), *El meu cor es diu Àfrica* (*Mi corazón se llama África*, Barcanova, 1996), *El parc del terror* (*El parque del terror*, Columna, Premio Columna Jove en 1996), *La dama de la gavia de ferro* (*La dama de la jaula de hierro*, Ed. Empuries, 1997) y *L'ogre dels carpats* (*El ogro de los cárpatos*, Ed. Empúries, 1998), entre otras.

Su literatura, como sus comics, nos habla de una persona dedicada a los movimientos sociales que han conmovido la historia contemporánea, así como de un escritor muy interesado en dirigirse a un público joven y deseoso de aventuras con mensaje.

Víctor Mora es un hombre de literatura directa y amena. Conocer su obra es conocer al hombre.





apuntes para una guía a la obra de VICTOR MORA

Alfons Moliné

LA PRESENTE LISTA PRETENDE SER AL MISMO TIEMPO UNA BIBLIOGRAFÍA DE LAS OBRAS GUIONIZADAS POR VÍCTOR MORA Y UNA GUÍA PARA ORIENTAR AL LECTOR INTERESADO SOBRE DÓNDE HALLAR DICHAS OBRAS, CON ESPECIAL ATENCIÓN A LAS EDICIONES MÁS RECIENTES Y ASEQUIBLES DE LAS MISMAS. POR ORDEN CRONOLÓGICO, APROXIMADAMENTE, DE CADA OBRA SE INDICA TÍTULO, DIBUJANTE, DÓNDE SE PUBLICÓ INICIALMENTE Y EN QUÉ AÑO, Y REEDICIONES QUE HAYA TENIDO. EN EL CASO DE LAS OBRAS EDITADAS POR BRUGUERA, ES SEGURO QUE LA MAYORÍA DE ELLAS HAYAN SIDO, POSTERIORMENTE A SU EDICIÓN INICIAL, REEDITADAS DISPERSAMENTE EN LAS REVISTAS DE DICHO SELLO.

El Inspector Dan (dibujos: Eugenio Giner y otros; como guionista colaboró, junto a Mora, Francisco González Ledesma; publicado inicialmente por Bruguera como cuaderno en 1951, tras su aparición en 1947 en la revista *Pulgarcito*): Bruguera hizo una reedición en b/n de esta colección en 1976, algo menos retocada que las de *Trueno* y *Jabato;* Comic Mam hizo otra reedición, facsímil, en los 80; Ediciones B hizo otra reedición más, también facsímil, en 1993.

Doctor Niebla (dibujos: Francisco Hidalgo; como guionistas, colaboraron, junto a Mora, Rafael González y Francisco González Ledesma; publicado inicialmente en 1948 en la revista *El Campeón* y en 1949 en *Super Pulgarcito*): existe una reedición aparecida como el nº 1 de la colección Fascículos de la Imagen (Martín Editor, 1973), y otra en álbum (Revival Comics, 1981).

Al Dany (dibujos: Francisco Hidalgo; publicado inicialmente en 1953 por Ediciones Cliper en cuadernos): existen dos reediciones facsímiles de esta serie: la primera, publicada por el Club Amigos de la Historieta a finales de los 70, y otra por Comic Mam en los 80.

Ángel Audaz, detective privado (dibujos: Francisco Hidalgo; publicado inicialmente en 1953 en la revista *El Coyote*).

Operación Satélite (dibujos: Jaime Rumeu; publicado inicialmente en 1953 en el suplemento de prensa *A todo color/Aventuras*).

Carlos (dibujos: Rafael Cortiella; publicado inicialmente en 1954 por Bruguera como serie de 8 cuadernos).

El planeta del terror (dibujos: Jaime Rumeu; producido en 1954 por la agencia Creaciones Editoriales para su distribución internacional en formato de tira diaria; en España apareció en el diario *Ideal*, de Granada, y probablemente en algún otro diario de provincias): reeditado en 1972 en el nº 7/8 de la revista de estudios sobre el cómic *Bang!*

El Justiciero Errante (dibujos: Antonio Parras; publicado inicialmente en 1955 en la revista *Bisonte Gráfico*).

Vendaval, el Capitán Invencible (dibujos: Antonio Bernal; publicado inicialmente en 1956 por Bruguera como cuaderno y en la revista *Pulgarcito*): existe una reedición facsímil publicada por Comic Mam en los 80.

El Capitán Trueno (dibujos: Ambrós y otros; publicado inicialmente en 1956 por Bruguera como cuaderno y en la revista *Pulgarcito*): de entre las diversas reediciones de esta serie, la más recomendable es la facsímil publicada por Ediciones B a partir de 1991; cuidado con las reediciones en color (*Trueno Color*, de Bruguera, y *El Capitán Trueno/Edición histórica*, de Ediciones B), muy retocadas y censuradas. Ediciones B ha reeditado asimismo recientemente el material que de este personaje ilustró Fuentes Man, en volúmenes en color. De los intentos de revival del personaje existen los dos álbumes ilustrados por Jesús Blasco, *El regreso del Capitán Trueno* y *El Chacal de Bir-Jerari* (Bruguera, 1986), así como los 10 números en formato comic book de *Las nuevas aventuras del Capitán Trueno*, ilustrados por Luis Bermejo y Jesús Redondo (Planeta-DeAgostini, 1987), y el único álbum ilustrado por el inglés John Burns, *El maleficio de las Islas del Viento* (Ediciones B, 1991).

El Jabato (dibujos: Francisco Darnís y otros; publicado inicialmente en 1958 por Bruguera como cuaderno): al igual que sucede con *Trueno*, de este personaje también es recomendable la reedición facsímil lanzada por Ediciones B a partir de 1992, y también son poco fiables las reediciones en color de Bruguera y Ediciones B.

El Cosaco Verde (dibujos: Fernando Costa; publicado inicialmente en 1960 por Bruguera como cuaderno): de este personaje existe igualmente una reedición facsímil a cargo de Comic Mam en los 80 y otra, también facsímil, publicada por Ediciones B en 1993.

Víctor, héroe del espacio (dibujos: Martínez Osete; publicado inicialmente en 1963 en la revista *El Capitán Trueno Extra*): como dato curioso, es de mencionar que esta serie, al publicarse en Francia en formato de bolsillo, fue continuada allí por manos anónimas una vez agotado el material original.

El Sheriff King (dibujos: Francisco Díaz; publicado inicialmente en 1965 en la revista *Pulgarcito*): recopilado en cuadernos por Bruguera a partir de 1971 en su colección *Grandes Aventuras Juveniles.*

El Príncipe Errante (dibujos: Félix Carrión y Alejandro Ruiz; publicado inicialmente en 1966 en la revista *El Capitán Trueno Extra*).

La llamada de África (dibujos: Francisco Darnís y César Spadari; publicado inicialmente en 1966 en la revista *El Capitán Trueno Extra*).

Galax el Cosmonauta (dibujos: Francisco Fuentes Man y Rafael Ramos; publicado inicialmente en 1968 en la revista *Bravo*).

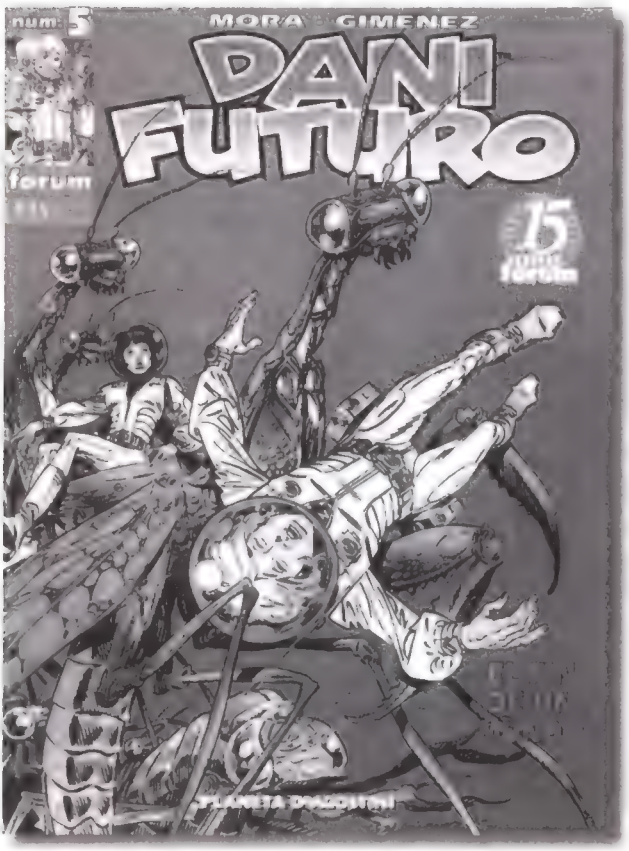
Grand Prix (dibujos: C. Spadari; publicado inicialmente en 1968 en la revista *Bravo*).

Los comandos de África (dibujos: Martínez Osete; publicado inicialmente en 1968 en la revista *Bravo*).

Delta 99 (dibujos: Carlos Giménez, continuado después por Adolfo Usero y otros; colaboró en los guiones, junto a Mora, J. Flores Thies; producido en 1967 por Selecciones Ilustradas para su distribución internacional): publicado en 1968 en la colección de cuadernos de igual título por Ibero Mundial de Ediciones; reeditada en 1972 por Buru Lan en su colección de fascículos *Drácula*, coloreada y con los diálogos retocados; reeditada (sólo los episodios ilustrados por Giménez) en 1996 en un solo tomo por la Semana Negra de Gijón.

Sunday (dibujos: Víctor de la Fuente, continuado después por su hermano Ramón; producido en 1968 por Selecciones Ilustradas para su distribución internacional): algunos episodios aparecieron en la revista de estudios sobre el cómic de igual título, a partir de 1976; publicado asimismo en 1981 por Hitpress en su revista *Saloon*, así como en la revista infantil asturiana *Tapón* en 1991.

Adam & Evans (dibujos: Josep Gual; producido en 1969 por Selecciones Ilustradas para su distribución internacional): publicado por Ediciones Pined en su revista *Comics* en 1972 y por Editorial Rollán en 1977 en 3 cuadernos de su colección *Comics Rollán.*



Dani Futuro (dibujos: Carlos Giménez; publicado inicialmente en 1969 en la revista *Gaceta Junior*): parte del material de esta serie apareció en dos álbumes editados por Bruguera en 1974, y en la colección de cuadernos *El tebeo semanal*, editada por Hitpress en 1981. En 1998, Planeta-DeAgostini publicó la totalidad del material en 7 cuadernos.

El Corsario de Hierro (dibujos: Ambrós; publicado inicialmente en 1970 en la revista *Mortadelo;* los últimos episodios no son escritos por Mora): recopilado en cuadernos por Bruguera a partir de 1971, dentro de su colección *Grandes Aventuras Juveniles*, y de nuevo por Ediciones B a partir de 1987.

Iris de Andrómeda (dibujos: Carlos Giménez; publicado inicialmente, inconcluso, en 1973 en la revista *Espolique*): aparecido en 1975, íntegro, en la revista *Tio Vivo* como un episodio de *Dani Futuro, Un planeta en herencia* (si bien se trata de una aventura de Iris, compañera de Dani, en solitario) y en 1998 por Planeta-DeAgostini como nº 7 de la colección *Dani Futuro.*

Darry, el cowboy detective (dibujos: Adolfo Buylla; publicado inicialmente en 1971 en la revista *Super Pulgarcito*).

Ray 25 (dibujos: Carlos Giménez; publicado inicialmente en la revista belga *Tintin* en 1971): en España, la única aventura de este personaje fue serializada en 1973 en la revista *DDT*.

Tanik el prehistòric (dibujos: Josep Mª Madorell, publicado inicialmente en 1971 en la revista *Cavall Fort*).

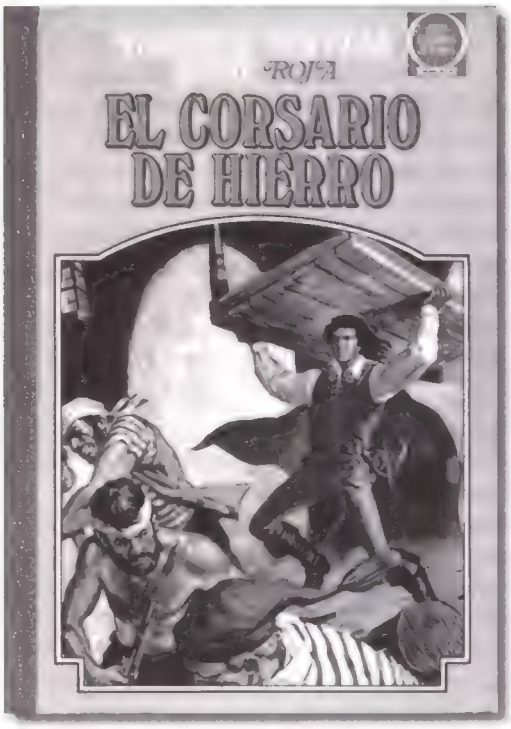
Supernova (dibujos: José Bielsa y Edmond; publicado inicialmente en 1972 en la revista *Super Mortadelo*): Bruguera editó cinco cuadernos de esta serie en su colección *Grandes Aventuras Juveniles.*

Roldán sin Miedo (dibujos: Adolfo Usero, publicado inicialmente en 1972 en la revista *DDT*): Bruguera editó tres cuadernos de esta serie en su colección *Grandes Aventuras Juveniles.*

Astroman (dibujos: Manuel Cuyás; publicado inicialmente en 1973 en la revista *DDT*): Bruguera editó dos cuadernos de esta serie en su colección *Grandes Aventuras Juveniles.*

Los comandos de la Naturaleza (dibujos: Arturo Aldomá Puig; publicado inicialmente en 1974 en la revista belga *Spirou*): el primer episodio de esta serie fue publicado en 1975 en un *Mortadelo Especial*; existe un segundo episodio, inédito en España.

Las crónicas del Sin Nombre (dibujos: Luis García; publicado inicialmente en 1974 en la revista francesa *Pilote*): el primer episodio de esta serie, *Love Strip*, apareció en la revista de estudios sobre el cómic *Bang!*, en 1975; Toutain publicó en 1978 una edición en álbum, que conoció una reedición ampliada en 1981 a cargo de Nueva Frontera, en su colección Biblioteca Totem.



Los compañeros del UniverZoo (dibujos: Adolfo Usero; publicado inicialmente en 1974 en la revista francesa *Pif*): Ediciones Amaika editó en 1982 un álbum conteniendo todo el material de esta serie.

Amicalement vôtre (dibujos: Raphaël Marcello; publicado inicialmente en 1975 en la revista francesa *Pif*; adaptación del telefilme británico *Los Persuasores*, que en la televisión francesa fue emitido con aquel título): inédito en España.

Taranis fils de la Gaule (dibujos: Raphaël Marcello; publicado inicialmente en 1976 en la revista francesa *Pif*; el primer episodio no fue escrito por Mora, sino por Jean Ollivier; existen dos álbumes de esta serie, editados por Vaillant/Rouge et Or en 1980-81): inédito en España.

Dick Turpin (dibujos: Martín Salvador; producido en 1972 por Selecciones Ilustradas para su distribución internacional): publicado en 1979 por Editorial Valenciana en una serie de 12 cuadernos y en 1989 en el suplemento de prensa *Indepenchicos*.

Tequila Bang (dibujos: Alfonso Font el 1er. episodio, Taller Premiá 78 -Font, Giménez y Usero- el 2º episodio; publicado inicialmente en 1978 en la revista *La Calle*): ambos episodios fueron editados en álbum en 1979, el 1º por La Calle (y después reeditado por Ed. de la Torre) y el 2º por Ed. de la Torre.

Gigantik (dibujos: Josep Mª Cardona; publicado inicialmente en 1979 en la revista alemana *Zack* y en la francesa *Super As*): de esta serie, de la que existen cuatro álbumes publicados en francés por Fleurus/Hachette, solamente se editó en España el primero, *La gran amenaza*, en 1984 por Grijalbo.

Felina (dibujos: Annie Goetzinger, publicado inicialmente en 1979 en la revista francesa *Circus*): el primer álbum, titulado sencillamente *Felina*, fue editado por Nueva Frontera en 1981; Norma sacó los dos siguientes: *Los misterios de Barcelona* (asimismo serializado en 1983 por Nueva Frontera en su revista *Vértigo*), en 1987, y *El Ogro de Djebel*, en 1988.

Los Inoxidables (dibujos: Antonio Parras; publicado inicialmente en 1984 en la revista francesa *Charlie*): tras aparecer en *Totem* y en *Comix Internacional*, Ediciones B publicó en 1989-90 dos álbumes íntegros de esta serie, *Chang-Hai Luxury* y *El Barco de las Esclavas*, en sendos números de su revista *Gran Aventurero*.

Los Ángeles de Acero (dibujos: Víctor de la Fuente; publicado inicialmente en 1985 en la revista francesa *Pilote*): tras aparecer en *Comix Internacional*, Ediciones B publicó en 1989 dos álbumes íntegros de esta serie, *La Rosa Abisinia* y *Las Garras del Águila*, en sendos números de su revista *Gran Aventurero*.

Alternativa (dibujos: Luis Bermejo; publicado inicialmente en 1984 en la revista *Zona 84*).

La Guerra Civil Española (dibujos: Víctor de la Fuente, Alfonso Font, Annie Goetzinger, Floreci Clavé, Tha, etc.; publicado inicialmente en 1986 en la revista *Cimoc*): conmemorando el 50 aniversario de nuestra Guerra Civil, se publicó en *Cimoc* esta serie de historias autoconclusivas con dicho conflicto como tema, ilustradas por diversos autores; aunque se preveía que fuesen recopiladas posteriormente en álbum, éste no llegó a aparecer.

Tallaferro l'Almogàver (dibujos: Jesús y Adriano Blasco; publicado inicialmente en 1987 en el suplemento dominical del diario barcelonés *Avui*): de este personaje han aparecido dos álbumes en catalán, editados por Oikos-Tau en 1996-97.
Los Yuppies con las Yupas (dibujos: Annie Goetzinger; publicado inicialmente en 1988 en *TBO*).
Marbelly Kasset (dibujos: Arturo Rojas; publicado inicialmente en 1988 en *TBO*).
Cinemateca TBO (dibujos: Edmond; colaboró también en los guiones Jaume Ribera; publicado inicialmente en 1988 en *TBO*).
Secretos del cine (dibujos: Mariel Soria; colaboró también en los guiones Manel Barceló; publicado inicialmente en 1988 en *TBO*).
Corazón de Hierro (dibujos: Víctor de la Fuente; publicado inicialmente en 1989 en la revista *Tapón*).

Aparte, hay que citar:
Su labor como dibujante, en los inicios de su carrera (*Capitán Kerr*, publicado en la revista *Historietas* en 1949).
Varias novelas protagonizadas por *El Capitán Trueno*, para la colección *Héroes*, de Bruguera, en los años 60, que combinaban el texto escrito con páginas de historieta.
Sus guiones para series de autoría colectiva (varios títulos para la colección *Joyas Literarias Juveniles*, de Bruguera, y para *L'Histoire de France en bandes dessinées*, editada por Larousse).
Sus guiones para publicaciones promocionales (tal como el cuaderno *¡Cita en Córdoba!*, ilustrado por Joan Boix y editado en 1989 por la Consejería de Cultura de la Junta de Andalucía, o el álbum *Història de Girona*, ilustrado por Jaume Marzal y coeditado en 1994 por la Caixa y el Ayuntamiento de Girona).
Sus guiones para historias cortas sin protagonista fijo (entre muchas otras, son de destacar pequeñas obras maestras como *No importa qué & Cía.*, ilustrada por Jordi Longarón y publicada en la colección *Chito Extra* en 1976; o *Paraíso perdido*, ilustrada por Carlos Giménez y publicada inicialmente en 1978 en la revista *1984* y posteriormente recogida en el álbum *Sabor a menta y otras historias*).
Su participación en álbumes colectivos como *Solidaridad con El Papus* (coeditado por 73 editores en 1977), *Los Derechos Humanos* (Ikusager, 1985), *El Muro* (Norma, 1990)...
Sus numerosos libros (de entre los cuales, algunos títulos como *Els plátans de Barcelona* o *El café dels homes tristos* son considerados como clásicos de la literatura catalana contemporánea).
Su labor como traductor (*Asterix, Lucky Luke, Iznogud, Peanuts, The Spirit*, etc.) y como coordinador (director de *TBO* y de *Gran Aventurero* para Ediciones B, en 1988-90).
Y, por supuesto, su labor en defensa de los derechos del autor de historietas y en otros aspectos promocionales relacionados con el cómic.

[*El autor desea expresar su más sincero agradecimiento a Jesús Cuadrado, cuya ficha dedicada a Mora aparecida en su* Diccionario de Uso de la Historieta Española *le ha sido de gran utilidad al confeccionar la presente bibliografía*].

portafolio

QUIZÁ UNA DE LAS PROPUESTAS MENOS PREVISIBLES DEL PASADO AÑO, DANIEL ACUÑA ES UN DIBUJANTE MURCIANO NACIDO EN 1974 NO SÓLO CAPAZ DE EMOCIONARSE CON LAS VIÑETAS, SINO DE INTENTAR SUBSISTIR A BASE DE SU QUEHACER GRÁFICO. DESARROLLA UN ESTILO CLASICISTA Y SÓLIDO, AJENO A IMPACTANTES ESTÉTICAS AL USO; E INSISTE CON LOS ATÍPICOS PERSONAJES CREADOS POR SANTIAGO ARCAS, UN PAYASO Y UN REPTIL HUMANOIDE, UBICUOS Y POLIVALENTES, QUE PROTAGONIZAN SUS DOS ÚNICOS MONOGRÁFICOS: *CLAUS Y SIMON EN HOLLYWOOD* PARA BRUT Y *EL LENGUAJE DEL CÓMIC* EN KALEIDOSCOPE, AMBOS PUBLICADOS EN 1998. SIN DESECHAR LA AUTORÍA COMPLETA, DIBUJA ESTOS DÍAS NADA MENOS QUE LA ÚLTIMA SERIE CREADA POR ROY THOMAS: *ANTHEM*, PARA LA ASTURIANA DUDE.

DANIEL ACUÑA

entrevista: Yexus

No recuerdo cuándo comenzó a interesarme el cómic. Desde luego, antes de saber leer. Miraba los dibujos y luego descubrí que se podían leer y mejoraba la cosa [*risas*]. En mi casa siempre ha habido comics, mi padre coleccionaba ciencia-ficción y compraba, por ejemplo, el *1984*. Y mi hermano mayor, comics de superhéroes. Recuerdo que había de *Mortadelo y Filemón*, pero yo prefería *Asterix* porque estaba más cuidado el dibujo y la ambientación. También *SuperLópez*. Claro, nunca tuve problemas en casa por leer historietas. Pero yo creo que mi padre me escondía las de "adultos", aunque yo las leía a escondidas cuando se iba.

Con Corben tuve contacto cuando era muy pequeño, y creo que me ha marcado un poco. También había series europeas como *Casacas Azules* y *Yoko Tsuno*, y yo ya comenzaba a copiarlos. Lo que más me atraía era el dibujo. Recuerdo ir al cine los domingos en mi pueblo y, cuando volvía de ver alguna película japonesa de aquellas de monstruos, ponerme en casa a dibujar como loco. Entonces no entendía bien el medio, pero lo retomé con catorce años, cuando empecé a comprarlos yo y a descubrirlo por mi cuenta. Sobre todo con Will Eisner, vi que era un medio con el que se podían hacer cosas muy interesantes y experimentar. Comencé a tomármelo muy en serio, a estudiarlo, como si fuera mi profesión.

Hubo un momento en que tenía muy claro que yo quería dedicarme a esto. Quizá porque no valía mucho para los estudios. Y no sabía si entrar en Bellas Artes o ir a Barcelona, a la Escuela Joso. Pero me dijeron que allí tampoco te formaban muy bien, y yo quería tener una preparación más artística, más amplia, no sólo de cómic. Claro que también se supone que en Bellas Artes me iban a enseñar a profundizar en el color y todo eso, pero en la práctica no fue así; enseñaban muchas cosas, pero no la técnica. Aprendes a entender el medio, la pintura, pero la técnica la aprendes por tu cuenta o con tus compañeros.

La facultad estaba en Valencia, y allí el cómic estaba muy bien considerado, ya que la generación de los profesores era la de Daniel Torres y venían de aquella época del boom valenciano. Mis profesores de pintura de Primero, por ejemplo, eran todos aficionados a la historieta. Incluso hicieron una encuesta al principio sobre nuestros pintores favoritos, y la mayoría de los que yo puse eran autores de cómic, por lo que luego comentaron que se alegraban de que se considerase a estos dibujantes entre los artistas. De Valencia es, por ejemplo, el Equipo Límite, que utiliza el cómic en sus cuadros como Lichtenstein, en plan pop, igual que hacía también un profesor que tenía yo. Incluso hay una asignatura llamada "Narración", que abarca cómic y vídeo entre otras cosas.

Página anterior:
Dibujo inédito de Superman y Lois Lane (1998)
Sobre estas líneas:
Secuencia perteneciente a la historieta "La isla", con la que quedó finalista en el concurso Historias Bárbaras, convocado por Comics Forum (1998)

Arriba: Claus y Simón Boceto (1996)
Abajo: "Mr. Tragón", debut de Claus -aún con el nombre de Concursante 69- y Simón en las páginas de "El Tío Saín" (1995)

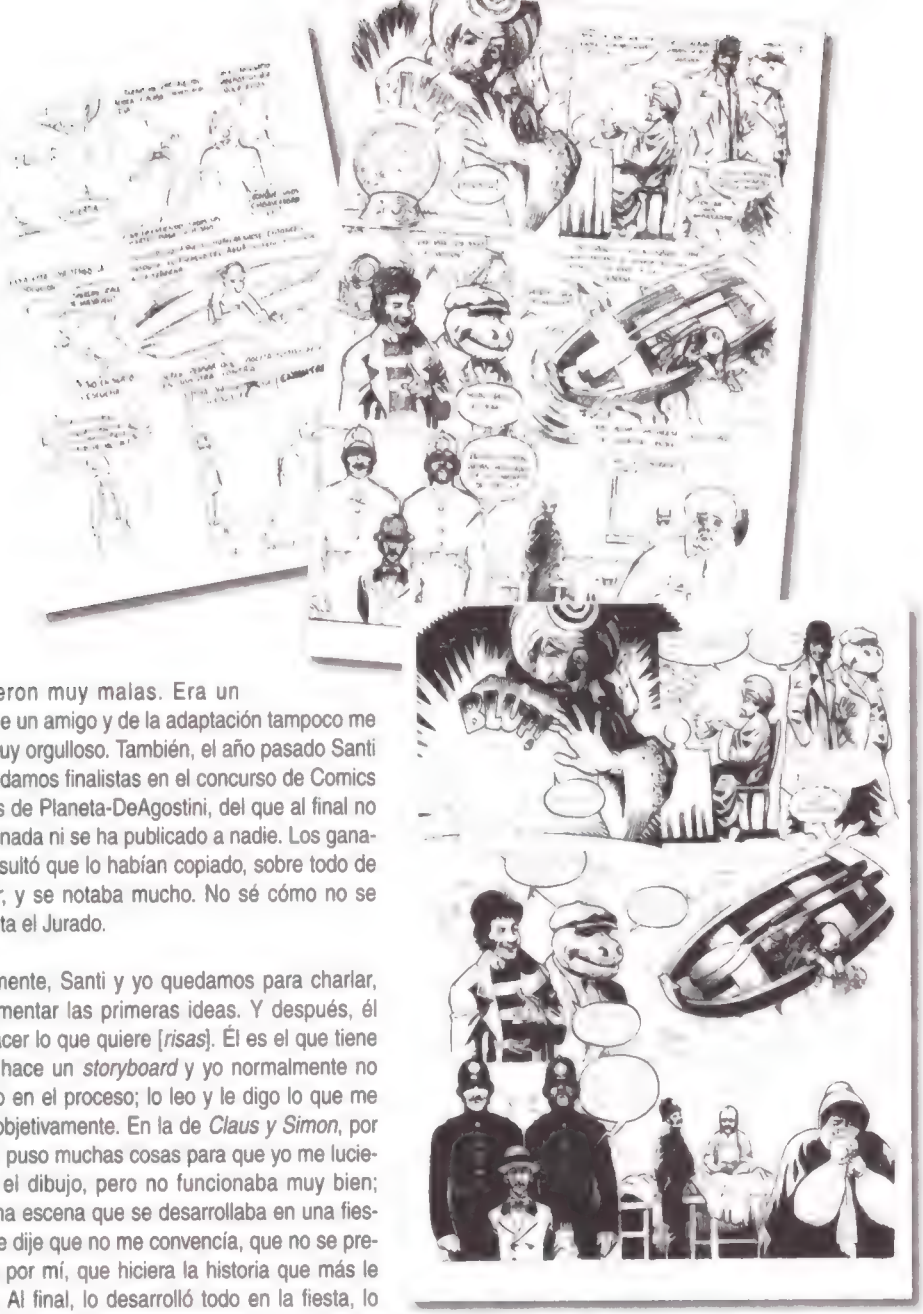
El lenguaje del cómic es un trabajo de Quinto, de "Teoría del Arte". El profesor que teníamos era un fanático del cine, prácticamente estudiábamos el arte desde el punto de vista cinematográfico. Y se trataba de hacer un trabajo libre sobre algo artístico para exponerlo en clase. Pero no queríamos exponerlo, sobre todo yo, así que, con un guión de mis compañeros José María López Lajarín y José Martí Parreño, hice una historieta que representara esa exposición. Se basó en *Understanding Comics*, de Scott McCloud, el profesor quedó superencantado y nos puso un sobresaliente.

Pero Claus y Simón habían nacido antes, en el número 2 de *El Tío Saín*. Su guionista siempre ha sido Santiago Arcas, aunque los utilizamos en este trabajo porque resultaban graciosos y son unos personajes que se adaptan a todo. También los usé para un curso de animación en una asignatura de Cuarto, la verdad es que los saqué partido durante toda la carrera. Y ahora que estoy haciendo el C. A. P., he hecho las prácticas en un Instituto y en la clase de cómic, en la asignatura de Plástica, también los he utilizado. ¡Así que me van a salvar de todo! [*risas*].

El culpable de estos personajes, su verdadero padrino, es Juan Álvarez, el creador de *Los Mendrugos*, que es de Murcia y lleva la revista *El Tío Saín*. Santi (Arcas) también es dibujante, y le llevamos una historia cada uno, pero ninguna le convenció; de la de Santi le gustaba el guión y de la mía el dibujo, así que nos dijo "pues haced algo juntos". Yo tenía una hoja con bocetos y, bueno, era la época de *Parque Jurásico* y a mí me dio por dibujar dinosaurios: siempre me habían gustado y lo tenía perfecto para aprender, con todas las fotos que había por ahí. También había dibujado un payaso, y en una viñeta estaban los dos juntos, Juan lo vio y dijo que funcionaban como personajes, por lo que nos propuso hacer una historia con ellos. La primera que apareció se titulaba *Mister Tragón*.

Hay dos historias de Claus y Simon previas al Brut, de Santi y mías, publicadas en *El Tío Saín*. También hay otras dos (de dos páginas) hechas por mí solo, y Santi creo que tiene alguna página dibujada por él, todas sin publicar.

Poco más he publicado en fanzines, aparte de estos dos personajes. Lo que apareció en *La Comictiva* fue un desastre porque la reproducción y la rotula-



ción fueron muy malas. Era un cuento de un amigo y de la adaptación tampoco me siento muy orgulloso. También, el año pasado Santi y yo quedamos finalistas en el concurso de Comics Bárbaros de Planeta-DeAgostini, del que al final no se sabe nada ni se ha publicado a nadie. Los ganadores resultó que lo habían copiado, sobre todo de *Cazador*, y se notaba mucho. No sé cómo no se dio cuenta el Jurado.

Normalmente, Santi y yo quedamos para charlar, para comentar las primeras ideas. Y después, él suele hacer lo que quiere [*risas*]. Él es el que tiene la idea, hace un *storyboard* y yo normalmente no me meto en el proceso; lo leo y le digo lo que me parece objetivamente. En la de *Claus y Simon*, por ejemplo, puso muchas cosas para que yo me luciera con el dibujo, pero no funcionaba muy bien; había una escena que se desarrollaba en una fiesta y yo le dije que no me convencía, que no se preocupara por mí, que hiciera la historia que más le gustara. Al final, lo desarrolló todo en la fiesta, lo leí, me gustó y seguimos adelante. Yo le hago sugerencias, algún fallo de argumento que me parezca, pero él es quien decide finalmente. Así como yo soy el que decide la cuestión visual. Hay escenas en que me da carta blanca para componerlas, pero hay otras en que tiene muy claro cómo las quiere contar.

El estilo gráfico de *El lenguaje del cómic* se adaptó a la ocasión porque yo siempre he dibujado como en el actual *Claus y Simon*. Utilicé una línea más clara, de pincel, tipo la de Germán García. También por cuestión de tiempo.

La historia aparecida en Brut la ofrecimos primero a Camaleón, pero no les acabó de convencer, dijeron que les parecía un poco "sucio" o algo así. Quizá fue por culpa de las fotocopias. Después fuimos a Planeta-DeAgostini, donde le gustó a Pere Olivé, pero dijo que no tenía cabida. También, en el Salón del 97 lo enseñamos en Glénat a Dani Barbero; le gustó pero no le pareció muy comercial. Y a los de La Cúpula, pero nos dijeron lo mismo: estaba bien pero no les llamaba demasiado la atención. Y ya en el Salón del año pasado, volvimos a La Cúpula, a Brut, porque es el sitio donde realmente queríamos publicarlo, nos gustaba el formato y el prestigio de sus autores. Pero el contacto fue un poco desalentador, porque nos encontramos con Berenguer, que tiene unos gustos muy distantes de lo que hacemos nosotros, y sólo le gustó una viñeta del final. Pero lo dejamos allí, y Hernán y Emilio, que realmente llevan el Brut, lo leyeron y nos llamaron enseguida. A Emilio le gustaba, pero Hernán sobre todo nos ha animado mucho, se ha portado muy

El proceso creativo al descubierto. del story board de Santiago Arcas al lápiz y la tinta de Daniel Acuña en esta página de la segunda entrega de "Claus y Simón" (1999)

Estudio de personajes para "Claus y Simón en Hollywood" (1998).

bien. Hicieron algún comentario sobre el dibujo, por si queríamos cambiar algo, pero hicimos lo que realmente nos apeteció. Ellos nos dan su opinión, solamente, y si estamos de acuerdo les hacemos caso. Con Félix Sabaté no hemos hablado aún, tratamos solamente con Emilio.

Sí, teníamos dudas de que nuestro estilo encajara en Brut, pero ellos dicen que no siguen ninguna línea y es cierto, publican lo que les gusta, al contrario que *El Víbora*, que tiene una línea muy concreta. Además, tienen muchas ganas de publicar a autores españoles.

Estamos terminando el segundo álbum, estoy entintándolo ya. Puede que aparezca en junio, más o menos. Se desarrollará en una feria de monstruos del siglo pasado, en Londres, con un ambiente tipo *La parada de los monstruos* o *El Hombre Elefante*, también un poco homenaje a las historias de estilo Sherlock Holmes y al cine sobre esa época. Vamos a intentar que no haya reglas, incluso al contrario, que las reglas las dicte cada número. Es como en las películas de los Hermanos Marx, que tan pronto aparecen en el Oeste como en cualquier otro escenario sin que haya necesidad de explicarlo. Y ya estamos preparando un tercer episodio.

El cine me gusta, sí, pero los guiños cinéfilos son más bien cosa de Santi. Lo mío son relaciones más visuales, cuestiones de fotografía. Me gustan mucho las películas en blanco y negro a la hora de la ambientación; como el cómic en su estado puro es blanco y negro, eso me ha preocupado bastante, la tensión que produce, y me fijaba en el clásico cine de gángsters, de Bogart, que ofrecía siempre una imagen tan potente como sus luces y sombras. Pero Santi es el que, por ejemplo, hace muchas referencias al cine de Fellini; en el último Brut a *La dolce vita*, una de sus películas favoritas.

A la hora de las influencias, la gente ve mucho de otros autores en mí, la verdad es que más de lo que hay. Pero creo que con quien más me he identificado siempre ha sido con Richard Corben. Muchos lo ven cuando dibujo al dinosaurio. Gráficamente con el más underground, claro, pero sobre todo con su forma de hacer la historia, con el tratamiento de sus personajes, la humanidad que les proporciona... Siempre ha habido autores de los que me gusta algo en concreto; por ejemplo, de Bolland quizás he tomado su resolución de las líneas. De Will Eisner me gusta la angulación, la composición o cómo cuenta una historia. Pero de Corben he podido sacarlo todo: el ambiente, las portadas, la expresión facial... Me identifico mucho con él, a nivel muy personal. Me emociona cuando lo leo, me siento como un niño.

Más que en autores, sin embargo, en lo que más me fijo es en la vida misma o en fotografías. Intento buscar el resultado yo mismo del natural, ver cómo son las cosas y cómo las interpreto yo. La pintura no me ha influido mucho porque yo no he sido muy pintor. Siempre me he preocupado más por entender la pintura en sí que por autores concretos, pero quizá podría mencionar a Hopper o a Norman Rockwell.

Anthem iba a ser dibujado inicialmente por Fonteriz y por Jesús Merino. Santi Navarro, que confía mucho en mí, me presentó en Barcelona a los de Dude, les enseñé el book y les gustó. En principio yo iba a hacer el número dos. Merino iba a dibujar el 1 y querían tener una plantilla de dibujantes para ir alternando, pero como él comenzó a trabajar para Marvel, me encargué yo de ese número. Utilicé sus diseños, aunque los redefiní con mi estilo pero sin alejarme mucho de los originales, porque sabía que él ya se había carteado con Roy Thomas. Pero cuando los ha visto, parece que le han gustado mucho y me han encargado diseñar al *malo* de la serie, que aparecerá creo que hacia el número ocho. La serie va a ser mensual, Jorge Santamaría va a dibujar el número 2 y creo que nos vamos a ir turnando. Probablemente comience a publicarse este verano.

Trabajar con Roy Thomas está bastante bien, aunque tampoco he leído mucho a *Conan* porque no me interesa demasiado, pero está claro que las mejores historias del personaje son suyas. Lo que no me ha gustado mucho, la verdad, es el estilo americano de guión, porque con Santi yo sabía lo que tenía que representar, pero aquí ni siquiera se me dan los diálogos. Y yo siempre le saco mucha punta a las expresiones y a los personajes, estoy muy acostumbrado a respetar lo que hace el guionista. Aquí dice lo que ocurre en cada viñeta, pero tienes que trabajártelo mucho, he tenido que adaptar algunas cosas que me parecía que no quedaban muy claras o que no cabían en una sola página. Y parece que les ha gustado. Thomas te da bastante libertad en ese sentido; en el propio guión pone "según como quiera el artista."

Anthem tiene lugar en los años 40, durante la II Guerra Mundial, tema que me gusta y creo que está un poco de moda. Los protagonistas son unos superhéroes y puede que lleguen a cambiar la historia, porque se mezcla un poco de ciencia-ficción. Lo que menos me gusta es que es demasiado pro-americano, con sus héroes siempre salvando al mundo. Pero aún así resulta interesante. Yo estoy encantado y puede quedar muy bien. Estoy bastante documentado sobre la II Guerra Mundial, mi padre tiene muchos libros y enciclopedias sobre el tema y está muy contento con las páginas que he hecho.

Técnicamente, me gusta pensar que he evolucionado bastante, y creo que se va a notar una mejoría; he simplificado más mi grafismo (al igual que en el nuevo *Claus y Simon*), que quizá no quedaba muy bien, y ahora se ve más limpieza, el dibujo es mucho más directo. He utilizado más la mancha que los trazos de plumilla, que es realidad lo que siempre he querido. He tenido siempre en mente los grises, pero ahora comienzo a verlo en blanco y negro puro. Santiago me advirtió que tuviera cuidado con una estética así, tan oscura, para hacer superhéroes, pero yo pienso que funciona. Bueno, los americanos no lo han visto entintado aún, pero yo creo que ahora no se diferencia mucho la tinta del lápiz que les envié.

Voy a compaginar *Anthem* con *Claus y Simon* porque éste me da la oportunidad de hacer un cómic personal, y aquél me permite hacer algo más comercial y desarrollar mi faceta de diseñador, así que ambos se complementan.

Con guión propio estoy planeando una historia con unos personajes que tengo. También he hecho algunas cortas de *Claus y Simon* y una historia adaptada de un cuento que me seleccionaron en el concurso *Murcia Joven*. Tengo en la mente el tipo de historia que quiero contar, aspiro a ser un autor más completo en un futuro, pero desde el punto de vista del guión me siento muy inseguro aún. Sería muy lento haciendo una historia, y por eso aprovecho guionistas como Santi, que conecta muy bien conmigo. Nos complementamos perfectamente.

Creo que voy a dejar de dar clases y dedicarme sólo a esto. Parece arriesgado, sí, pero este año, con alguna otra serie y varios proyectos más que están en el aire...

Tengo un amigo, Ángel Casanova, que escribe cuentos y ha quedado ahora finalista en un concurso en Avilés, con quien estoy intentando hacer algo más actual y de humor. Sus guiones son muy buenos: es capaz de mezclar el realismo mágico con Tarantino y el gore, aunque tampoco es eso del todo. Serían historias cortas, más cotidianas, algo surrealistas, con nuestra propia experiencia de cuando éramos más jóvenes y tímidos, aunque con un punto de vista un poco exagerado. Porque yo con los personajes de ahora, tan modernos y guapos, no me identifico mucho. Y, según el resultado, veríamos a qué publicación se adaptaría mejor.

¿Que por qué he elegido el cómic? ¡Porque me quiero hacer rico! No, porque lo llevo dentro, es algo que no puedo evitar. Porque me di cuenta de que es un medio con muchas posibilidades y tanto por experimentar... Yo, como dijo Corben, creo que aunque nadie me publicara, seguiría dibujando cómic.

Boceto de portada para el primer número de "Anthem" (1999)

are you talkin' to me?

NI PEDANTE, NI PRETENCIOSO

Federico Reggiani
La Plata (Argentina)

Por alguna razón, nadie quiere a la crítica. Supongo que ustedes, que hacen una magnífica revista de crítica, lo sufren en carne propia. Pasa en todos los ámbitos, de la literatura al cine, supongo que como un romanticismo residual que pone al artista en el lugar del privilegiado intocable que ofrece, generoso, el contenido de su alma, y al crítico en el lugar del burgués que no entiende nada. El problema es que, mientras la literatura y en menor medida el cine han aprendido a convivir con la crítica y, lo que es mejor, han logrado que su diálogo con la crítica sea productivo, la historieta se resiste con modales de niño caprichoso.

Un buen ejemplo es la carta de José Ramón Solera en el #14 del *U*. Con un curioso argumento, el amigo Solera cuestiona no sólo la calidad de las críticas del *U* -la extensión, las esdrújulas-, lo que sería una cuestión de elecciones estéticas, incluso válidas en ocasiones, sino también la legitimidad misma de hacer "crítica de comics": "*¿de verdad os sale eso al escribir sobre vulgares tebeos?*", dice, y no parece hacerlo con ironía. Extraña forma de amar un medio. Negarse a discutirlo, a poner en cuestión los presupuestos de nuestro gusto: hacer crítica, en suma. Como dice Miguelanxo Prado, en ese mismo número (y es notable cómo los buenos autores no suelen abominar de la crítica): "*Ésa es otra lacra que arrastramos: la contradicción entre la queja por no ser reconocidos y la banalización del comentario sobre el medio porque los tebeos tienen que ser divertidos*".

Y no se trata de un ejercicio "*altamente masturbatorio*". (Por cierto, no sé que tendrá la gente contra una práctica erótica tan agradable). Se trata de operar sobre el modo de entender y producir historietas. Baste pensar en el papel que *The Comics Journal* ha tenido en la formación del público y de los autores del cómic "alternativo" norteamericano; baste pensar en la creciente autosatisfaccion (¿masturbatoria?) de fans que sólo quieren más de lo mismo, para dejar contestada la vieja pregunta: ¿para qué sirve la crítica? (Si medimos el placer que me han proporcionado sus dos últimas paridas -¡Muñoz, Prado!- supongo que la crítica sirve, también, para dar placer).

LA ALTERNATIVA JAPONESA

Pedro Fernández López
Madrid

Contra cualquier apariencia esta carta NO es una réplica a los comentarios de Naranjo sobre *Steam Detectives* del nº 14 con los que, de hecho, coincido al 100% (*Steam Detectives* seguro que tampoco estaría en la lista de tebeos que me llevaría a la proverbial Isla Desierta), sino un burdo pretexto para soltar mi *boutade*, ésa que todos tenemos que lanzar al menos una vez para ejercer como aficionados al cómic. Viene al caso contar un poquito mi vida (¡perdóón....!) y decir que soy de la generación que creció convencidísima de que Tatsumi y Go Nagai eran las excepciones a la regla de que en Japón apenas se hacían tebeos hasta que un día nos sentamos frente al televisor y nos llevamos una sorpresa... Y una de las partes más bonitas de la sorpresa fue ver cómo elementos que en occidente hubieran sido el eje central de una historia, aquí no pasaban de ser un condimento, más bien discretito, destinado a dar el grado justo de saborcillo a un conjunto que ignoraba inmisericordemente *nuestras* expectativas.

Desde esa perspectiva, creo que decir que *Steam Detectives* falla en crear una atmósfera al estilo de las novelas de Gibson es, aparte de una verdad como un templo, tan atinado, tan atinado como afirmar que *Kimagure Orange Road* falla en captar la esencia de las historias de chicos con poderes y poner como ejemplo a *Spiderman*, o decir que *Ranma 1/2* fracasa en explorar el conflicto emocional que supone la dualidad sexual y citar el *Si yo fuera hombre* de Doucet, o, ya puestos a ponerme delirante, sugerir que los vídeos de *La invencible Nuku Nuku* no consiguen describir el trauma psico-social que supone para un niño la ruptura matrimonial como hace la película *Kramer contra Kramer*.

Del mismo modo que *Steam Detectives* no es un prodigio de creación de atmósferas, un servidor tampoco es precisamente un

prodigio a la hora de explicarse bien, por lo que dudo que el párrafo anterior ayude mucho a comprender el siguiente, que es, por cierto, donde suelto la prometida *boutade* (mentes susceptibles: ¡cuenten hasta 10 antes de seguir!). Tengo la firme convicción de que si no hubiera una oferta de comics japoneses a nuestro alcance, tendríamos tebeos fácilmente catalogables como *mainstream* o como *alternativos*... pero lo que no tendríamos sería precisamente *alternativas*... Y una vez que lo he dicho y me he quedado a gusto, sólo me resta disculparme por hablar de mí mismo como si fuera un tema interesante (aunque, si contar nuestra vida y soltar *boutades* no nos describe a los aficionados al cómic, entonces, ¿qué demonios lo hace?).

EL SEXO DE MILLER

David Villa
Madrid

Os escribo por primera vez para felicitaros por la labor realizada hasta la fecha, animaros a continuar y, sobre todo, para expresar mi parcial desacuerdo con las palabras de Trajano Bermúdez, al respecto del otrora gran Miller. Pero primero, comentaré algo que me agradó sobremanera. Se trata de la reseña de *Strangers In Paradise*, una de las muchas abanderadas de ese neoindependentismo que de unos años a esta parte está causando cierto revuelo crítico en los USA esos. Frente a cosas realmente impactantes, como la tan contundente como sobria *Balas perdidas*, de Lapham, los interesantes *Too Much Coffee Man* o *Jar of Fools* (que aquí se ha traducido como *Juego de manos*, alguien explicará algún día el por qué), el curioso aunque plañidero *Sonámbulo* o el pretencioso *Cages* (al que le han dado un premio en Angulema, como se lleve otro en Barcelona o Madrid lo revendo a cualquier precio), y el indomable, sugerente, perturbador Clowes, frente a estos, digo, abundan... bueno, ya lo dice Gonzalo Quesada en su reseña, para qué lo voy a repetir yo. El caso es que cuando vi en el sumario el nombre de la obra en cuestión, me temí lo peor, y me vino a la cabeza el recuerdo de otras alabanzas desde estas mismas páginas a desvergonzadas mediocridades disfrazadas de experimentos gráfico-narrativos, como *Oropel*, sin ir más lejos (aunque de sus autores, el *Rau* me parece excelente, mira tú por dónde). Pero no, se disecciona y analiza todo lo poco analizable de la cosilla ésa de Terry Moore para llegar a las únicas conclusiones sensatas posibles (desde mi poco modesta opinión, claro, para gustos...).

Discrepo, sin embargo, con los -interesantes, sin embargo- comentarios de Bermúdez sobre *Sin City*, así que entremos ya en materia. Primero, mi casi único asentimiento sobre el texto: ciertamente, es curioso que, dada la ingente cantidad de textos publicados sobre Miller, nadie haya mencionado antes lo que parece ser el genuino leitmotiv de su obra, el sustrato que impregna e impulsa cada argumento: ese romántico erotismo en clave masoquista. Aunque, y no me quedo tranquilo si no lo digo, parece un artículo escrito tras una lectura un tanto apresurada del ensayo de Anita Phillips. Quizás la fascinación hacia la obra de Miller y el éxito que ha gozado desde su "revelación" en las páginas de *Daredevil* hace veinte años se deba, por encima de cualquier otra valoración meritoria (que haberlas, haylas; su prodigiosa capacidad narrativa, por ejemplo), al desmesurado erotismo implícito, que no explícito, que contenía cada una de sus páginas. Erotismo, sí, de corte masoquista, con toda su parafernalia de sometimiento, humillaciones, sufrimiento (relacionado con la eroticidad, que la tiene, del catolicismo) y disolución de la identidad mediante un acuerdo de relación masoquista como vehículo catártico, todo ello tema presente en la obra de Miller y demasiado complejo para extenderme aquí en ello (de hecho, no sabría hacerlo dignamente). Todo lo cual dotaba a sus historias de una intensidad pocas veces vista, continuamente cargadas con una deliciosa y sutil tensión sexual. Intensidad acentuada por la irrealidad de las situaciones planteadas, por mucho que se haya apologizado sobre el realismo de los comics de Miller. Es más, es esa irrealidad, puesta de manifiesto en el desaforado romanticismo subyacente en sus argumentos (tan cercano conceptualmente al masoquismo) lo que ha acabado perjudicando su trayectoria artística a partir de *Sin City*. Me explico: ese roman-

ticismo, esos salvajes conflictos emocionales (de raíz sexual, insisto) solían tener un adecuado contrapunto, y por ello mismo verse reforzados, al sugerir más que mostrar, en las inevitables concesiones a sus dibujantes al superponerse intereses artísticos distintos, diluyendo (y enriqueciendo) los motivos argumentales de Miller, en la sobriedad y síntesis de un Mazzucchelli, el radicalismo experimental de un Sienkiewicz, o, con dibujo del mismo Miller, al verse sometido a las presiones de trabajar para unas editoriales reacias a cometer según qué excesos. Pero ya en Dark Horse, dueño absoluto de su obra, sus obsesiones aparecen tan desnudas, tan libres de trabas que aporten sutileza, su romanticismo conceptual tan puro, desenfrenado, exacerbado, que inevitablemente acaba derivando hacia el simple delirio. Formalmente, tan soberbio (o más, en ocasiones) como es habitual. Conceptualmente, excesivo, descarnado, incluso simplista en su desmesura. En este sentido, coincido con la opinión de Enrique Vela (reseña en el *U* #2) o David Muñoz (hablando sobre *300*). Y lamento decirlo, pues sigo considerando a Miller uno de los más grandes a pesar de todo, pero la paranoica y moralista visión del mundo que flota en *Sin City* asusta y asquea a partes iguales, pero -ay- ya no fascina. En esta serie, al menos, pues el mejor Miller actual está en la excelente e incomprensiblemente infravalorada *Martha Washington*. Bien por influencia del gráficamente correctísimo (y en ocasiones espectacular) Dave Gibbons, bien por lo que sea, el desaforado romanticismo milleriano que en *Sin City* desemboca en un oscuro y pesimista hastío existencial, donde personajes engullidos por un entorno corrupto sólo encuentran salida en la inmolación, en *Martha Washington*, por el contrario, potencia un vitalismo optimista, una lectura mucho más luminosa y estimulante, que recuerda a los mejores momentos de su periplo con Matt Murdock. La misma mentalidad de fondo, paradójicamente, produce sensaciones tangiblemente dispares, al enfatizar aspectos opuestos de esa salvaje sensualidad que desprenden los comics del autor, enfocadas hacia actitudes aparentemente contrapuestas: la irreductibilidad del espíritu humano (otro leitmotiv de Miller, ¿o el mismo?) representadas en la voluntad de vivir (el "no te rindas" de Matha Washington, de Matt Murdock) o en la de morir por una concepción del deber rayando en lo inverosímil (Marv y compañía).

Por otro lado, se le ha acusado a Miller en más de una ocasión de deslizar lecturas ideológicas y políticas que van de lo pueril a lo reprobable. No encuentro excesivo sentido en enfocar la obra de este autor desde un punto de vista ideológico que admite con dificultad, basada (la obra, digo) primordialmente en análisis de cierto tipo de obsesiones emotivas, nunca o muy rara vez ideologizadas (el romanticismo exacerbado suele estar reñido con cualquier tipo de reflexión ideológica). Sí hay que admitir, sin embargo, que cosas como el magistral *Dark Knight* estaba revestido, dudo que consciente o intencionadamente, de una cierta y confusa parafernalia fascistoide. Procedan de malinterpretaciones de la obra o no, el hecho en sí es palpable, y si no son acertadas, tampoco disparatadas, los motivos a la vista están. Sirva como ejemplo la ridiculización manifiesta a la que se somete a los personajes que expresan puntos de vista contrarios al uso de una violencia represora, superpuesta a situaciones en las que esa violencia se le muestra al lector como necesaria. Tema delicado y propenso a la demagogia con el que Miller no pareció querer evitar pisar terrenos resbaladizos. Hay ciertos ecos de ello en *Sin City*, donde tal vez se aprecia con más claridad de dónde procedía el supuesto discurso del Señor de la Noche (una vez más, de ese romanticismo exagerado que, necesariamente, ha de colocar al protagonista al margen de su entorno).

Acabo con otra consideración: parece haber unanimidad en considerar *La Gran Masacre* como la más floja de las miniseries. Formalmente lo es, pero a mí personalmente me resulta la más ligera y amoral de todas (¿no es sencillamente nihilista el discurso de las tres últimas páginas?). Por una vez, el mensaje implícito no parece ser "todo a mi alrededor es corrupción y maldad", sino "ojo, con nosotros no se juega", con lo cual la mejora de fondo es considerable desde mi punto de vista, al menos por lo que tiene de descarga de esa paranoia que llena la serie, y que parece invitarte a acabar la lectura pensando en lo horrible que es el mundo.

Nada más. Espero con ansiedad nuevas disertaciones sociológicas de Enrique Vela sobre algún cómic de profundo calado en este diminuto mundillo. La de *Predicador* me pareció interesantísima. Volveré.

¡MALDITOS EDITORES!

Joaquín de la Serna Bosch
Baracaldo (Vizcaya)

A lo largo de mis 35 años de vida he comprado muchos comics y en muchas ocasiones he sufrido las consecuencias de soportar a editores poco profesionales y carentes de escrúpulos. Comparto la opinión de aquellos

que consideran a los tebeos equiparables a la literatura o al cine, artes todos ellos distintos, pero que compiten entre sí a la hora de disputar el tiempo de ocio de las personas. El cómic no es propio de determinada edad, ni va dirigido a un público infantil o juvenil exclusivamente. Tampoco tiene que ser un entretenimiento para nostálgicos del pasado, sino algo que se vende porque ofrece un producto de calidad. Es decir, pienso que lo que casi todos buscamos es una buena historia que esté bien dibujada. Y creo que la parte del guión es fundamental para conseguir mantener a un público adulto que lea tebeos, cosa que ahora escasea.

No obstante, a menudo me he encontrado ante editores que tratan al lector de comics como a alguien sin criterio y sin derecho a protestar y pedir que no le den gato por liebre. A continuación enumeraré distintos ejemplos de desconsideración al aficionado, que seguramente todos hemos sufrido alguna vez y que espero que vosotros denunciéis cuando sea necesario.

a) Series que se dejan a la mitad o sin terminar, dejando a los lectores con un palmo de narices. El caso *Maus*, premio Pulitzer, es de los más graves. Pero hay muchos otros que cito de memoria: *Alix, Tex, Big Ben Bolt, Li'l Abner*, la colección Europa de Planeta-DeAgostini, *Las aventuras de Stephan* de Daniel Ceppi, *Las aguas de Mortelune, Barbarroja*, etc.

b) Series que se publican sin seguir el orden lógico y cronológico de su edición original. El caso de *Thorgal* es paradigmático (y casi psiquiátrico), pero ahí están los ejemplos de *Spirou, Blake y Mortimer, Blueberry, Corto Maltés, Jonathan Cartland*, etc.

c) Series que se publican en blanco y negro cuando el original es en color, y viceversa. Clásicos como *Flash Gordon, Rip Kirby* y *Príncipe Valiente*, han sufrido este ataque, pero hay muchas más.

d) Ruptura de las planchas originales creadas por el autor.

e) Falta de títulos de crédito medianamente informativos (dibujante, guionista, año de publicación, título original, etc.).

f) Ediciones muy caras y de calidad inferior a la que se da en el extranjero (Francias es el ejemplo más cercano, pese a nuestro nivel de vida más bajo).

Sirva esta pequeña muestra para demostrar que no se trata igual al lector de comics que al de libros o al espectador de cine. ¿Qué diríamos si nos echaran *El imperio contraataca* antes que *La guerra de las galaxias* y en blanco y negro? ¿Y si no se distribuyera *El retorno del Jedi*, qué pasaría? Pues esto es algo normal en el sufrido mundo de los aficionados al noveno arte.

Quisiera haceros también una sugerencia para vuestra revista: una sección de intercambio, de búsqueda de números raros o agotados, de venta de colecciones de las que nos queremos desprender y otros puedan estar interesados en comprar... Pensad que los que no vivimos en Madrid o Barcelona tenemos muy difícil encontrar determinados comics y vuestra revista sería de mucha ayuda.

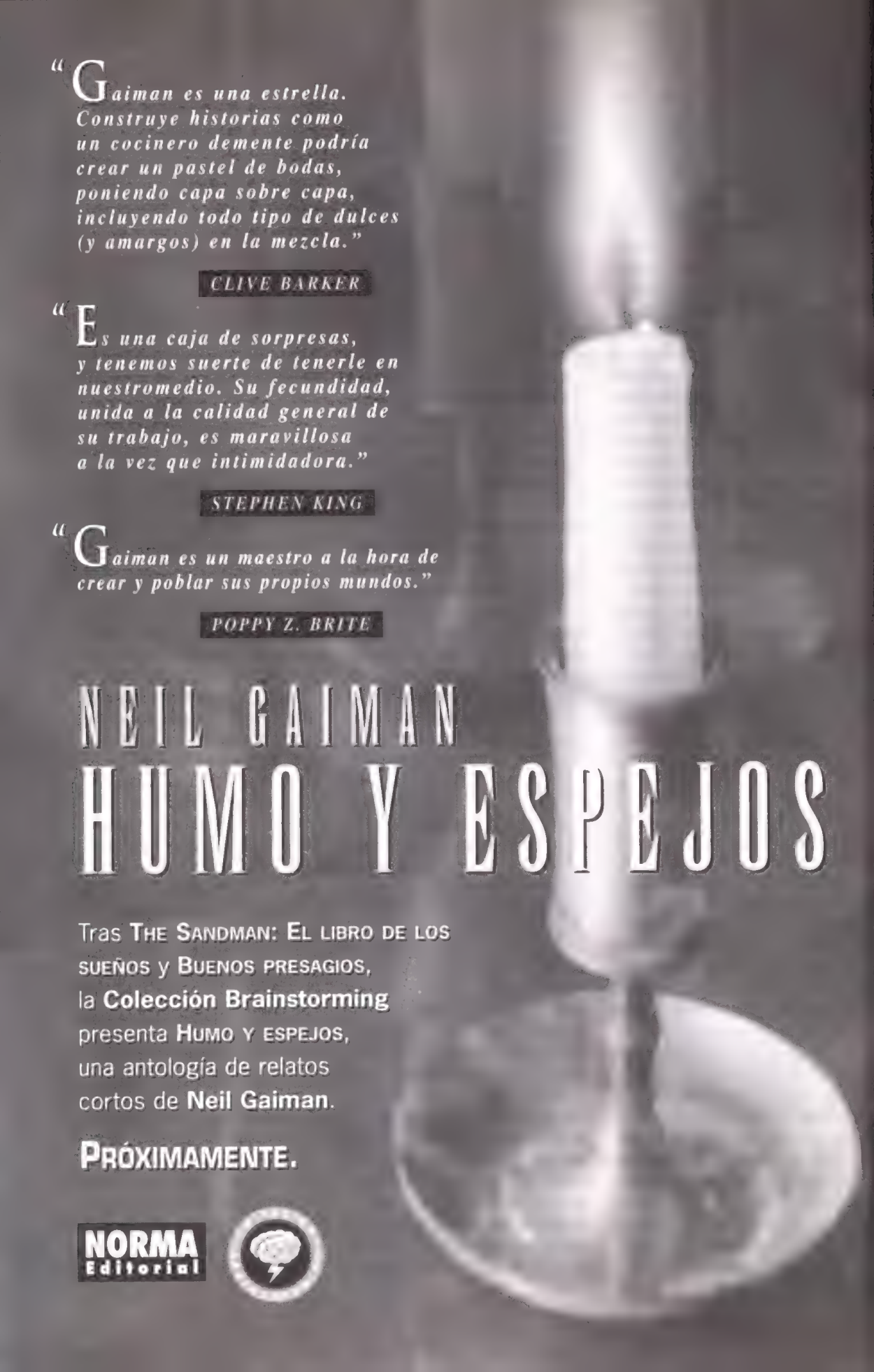
Por último, recojo la sugerencia de hacer mi propia lista de tebeos favoritos, lista que sólo se refiere a mis gustos personales y a mi conocimiento (escaso) del mundo de la historieta. No tengo ningún ánimo de polemizar, ya que reconozco de antemano que ignoro casi todo lo relativo a los superhéroes y el manga. Pensad que soy un treintañero y mi selección va dirigida a que la gente de cualquier edad pueda disfrutar con los comics. Me encantaría que aquellos que sabéis más que yo podáis recomendarme vuestras obras maestras y así poder completar mis lagunas dentro de este bonito mundo de las viñetas. He seleccionado 25 obras internacionales, por lo que no habrá ningún español en la lista, que no sigue ningún orden jerárquico: *Las 7 vidas del gavilán* (Juillard y Cothias), *Los pasajeros del viento* (Bourgeon), *Jonas Fink* (Giardino), *Alack Sinner* (Muñoz y Sampayo), *Nestor Burma* (Tardi), *Maus* (Spiegelman), *El eternauta* (Oesterheld y Solano López), *Tintín* (Hergé), *Francis Albany* (Rivière y Floc'h), *Corto Maltés* (Pratt), *Flash Gordon* (Raymond), *Príncipe Valiente* (Foster), *Terry y los piratas* (Caniff), *The Spirit* (Eisner), *Odio* (Bagge), *Blueberry* (Giraud), *Ikkyu* (Sakaguchi), *Asterix* (Goscinny y Uderzo), *Akira* (Otomo), *Spirou* (Franquin), Robert Crumb, *Li'l Abner* (Capp), *Thimble Theatre* (Segar), *The Katzenjammer Kids* (Dirks).

Se podría incluir también a Bilal, Comès, Breccia, etc., pero hay que limitar el número porque si no, no se terminaría nunca.
En lugar de despedirme, prefiero terminar con una palabra que resume la ilusión que muchos hemos sentido leyendo tebeos: *Continuará...???*

AGRADECIDO

Celestino J. López
Madrid

Gracias, gracias, gracias por una excepcional entrevista a Prado. Si me gustaba antes de leerla, ahora más. Sólo falta que el entrevistador se implicara más en los temas de conversación (supongo que lo haría, pero es modesto y no lo pone al hacer la transcripción). Espero impaciente la próxima ración. Promete mucho.



"Gaiman es una estrella. Construye historias como un cocinero demente podría crear un pastel de bodas, poniendo capa sobre capa, incluyendo todo tipo de dulces (y amargos) en la mezcla."

CLIVE BARKER

"Es una caja de sorpresas, y tenemos suerte de tenerle en nuestromedio. Su fecundidad, unida a la calidad general de su trabajo, es maravillosa a la vez que intimidadora."

STEPHEN KING

"Gaiman es un maestro a la hora de crear y poblar sus propios mundos."

POPPY Z. BRITE

NEIL GAIMAN
HUMO Y ESPEJOS

Tras THE SANDMAN: EL LIBRO DE LOS SUEÑOS y BUENOS PRESAGIOS, la **Colección Brainstorming** presenta HUMO Y ESPEJOS, una antología de relatos cortos de **Neil Gaiman**.

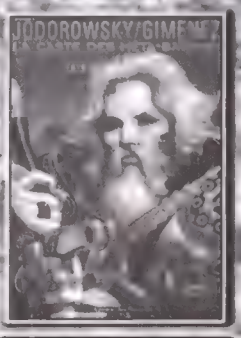
PRÓXIMAMENTE.

NORMA Editorial

NOVEDADES MAYO

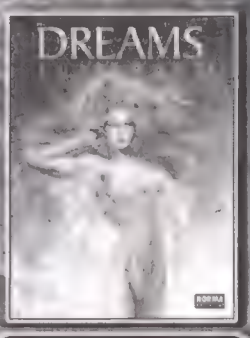
NORMA Editorial

RAPACES
Dufaux - Marini
56 págs. 1300 ptas.



LA CASTA DE LOS METABARONES 5:
CABEZA DE HIERRO EL ABUELO
Jodorowsky - Giménez
64 págs. 1500 ptas.

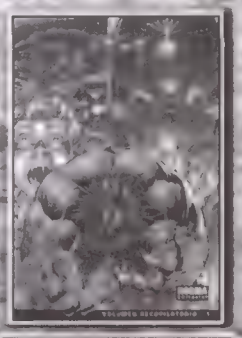
LORNA Y SU ROBOT
Alfonso Azpiri
96 págs. 1975 ptas.



DREAMS
Luis Royo
80 págs. 1975 ptas.

CORTO MALTÉS: CITA EN BAHIA
Hugo Pratt
40 págs. 650 ptas.

THE SPIRIT: LAS NUEVAS AVENTURAS n°1 (de 4)
Moore - Gibbons - Gaiman...
56 págs. 850 ptas.



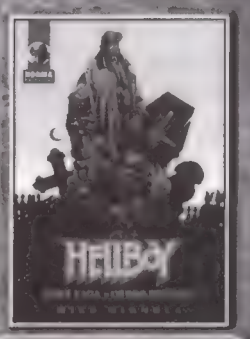
PITT
Volumen recopilatorio 1
Dale Keown
120 págs. 1750 ptas.

PITT: EN LA SANGRE
Richard Pace
24 págs. 350 ptas.

THE SANDMAN: PRELUDIOS Y NOCTURNOS
Gaiman - Kieth - Dringenberg
208 págs. 2750 ptas.

PREDICADOR: GUERRA AL SOL n°1 (de 2)
Garth Ennis - Steve Dillon
48 págs. 750 ptas.

LOBO: LA GRAN PELEA
Grant - Critchlow - Ronald
48 págs. 750 ptas.



HELLBOY: BABA YAGA Y OTROS RELATOS
Mike Mignola
72 págs. 975 ptas.

- Biblioteca Marvel: Capitán América
- Las torres de Bois-Maury nº 9: Khaled
- Dios los cría
- La última guerra
- Transmetropolitan
- Simple
- Sonámbulo
- Jerónimo Puchero: ¡A por el imprevisto!
- Yago
- Groo el errante

Biblioteca Marvel: Capitán América

Stan Lee/Jack Kirby y otros

Forum

Un detalle que se haya producido la conjunción de circunstancias para dar a la imprenta estos pequeños objetos-fetiche, casualmente o no, con tantas resonancias para muchos que nos enganchamos tiempo ha, y que tan bien alimentan, no ya la nostalgia, sino directamente el vicio. Hay muchos aciertos en estas ediciones, hay que reconocerlo, y no el menor de ellos sería haber sabido hacerlas comerciales, que habrá que atribuir a la recomendable intransigencia de auténticos fans. El tamaño, la cantidad, el respeto a manchetas y anacronismos, la información incluida como complemento, la vocación de exhaustividad... Tantos que, a buen seguro, algunos son casuales o inconscientes. No obstante, también hay fallos y ¡ay! algunos del mismo jaez que en aquel referente tan denostado y añorado que fueron los tomos de Vértice: detalles de traducción, viñetas retocadas... (increíble, ¿no? Ahí va una: página 82 del tomo 3 del personaje que nos ocupa, última viñeta).

La colección destinada al Capitán América concita además un interés añadido que el aficionado a los tebeos valora siempre, porque todo comprador de historieta ha tenido o tiene algo de coleccionista: la aportación de información nueva, sobre todo, bajo la forma de episodios no conocidos. Las "peculiaridades" de la edición de Vértice nos dejaron sin casi toda la etapa de las aventuras del Capitán América que se publicaron en *Tales of Suspense*, con la consiguiente descoordinación de simultaneidades del Universo Marvel en su fase de más denso y prolífico desarrollo (65-68). Así que la oportunidad de leer de corrido y sin lagunas 28 episodios de esa etapa clave, la mayoría de ellos dibujados por Kirby, resulta irresistible, y además permite un interesante ejercicio de rastreo y estudio del desarrollo del "Rey" en los meses de su estratosférico despegue, por su diferente grado de intervención e implicación a lo largo de las minietapas que abarca este periodo, hasta la toma final de las riendas del personaje.

El Capitán América había sido creado por Kirby y Simon en los años 40 y, si el primero en los comienzos de los 60 se dedicó a dar el espaldarazo de lanzamiento a casi todas las series que comenzaban a pergeñar el Universo Marvel, aprovechando para bosquejar, en unas y otras, las características básicas de personajes y relaciones, no iba a dejar pasar una revitalización del personaje sin hacerse cargo de definirlo para su nueva época. Los primeros episodios (59 al 71 de *Tales of Suspense*), ya publicados en Orígenes Marvel y no presentes en esta edición, se dedicaban a plantear las coordenadas del Capitán en su nuevo entorno y por relación con el antiguo. Se llevan a cabo tentativas de convertirlo en superhéroe fantacientífico, buscándole algún truquito para el escudo, se define a su archienemigo (Cráneo Rojo), se le otorga su estatus en el escalafón de poderes de la casa, que va quedando marcado, más o menos, como el número uno de los héroes sin superpoderes, etc. Básicamente, Lee y Kirby se entretienen en poner

de manifiesto su superioridad atlética y su astucia ante un número de amenazas. Las historias son autoconclusivas y, en la parte gráfica, Kirby presta mucha atención a la coreografía de las peleas con muy buen criterio ya que, si manejas un superhéroe sin superpoderes, ésa es la manera de producir espectáculo. De hecho, sin probablemente utilizar un gran bagaje de conocimientos de lucha cuerpo a cuerpo, Kirby se las arregla para resultar convincente en lo inverosímil, un talento que no paró de desplegar en el resto de sus intervenciones en la serie. Habilidad que es hija directa del enfoque que Kirby casi se puede decir que instauró en los comics, de dar prioridad al drama sobre el realismo y conseguir verosimilitud por implicación emocional.

Entrando ya en el primero de los tomos Biblioteca Marvel, los episodios que nos encontramos aparecen abocetados por Kirby pero acabados ya por otro dibujante, George Tuska. No olvidemos que a la altura de aquel año 1965, el "Rey" desarrollaba la parte gráfica de *Fantásticos* y *Thor* "solamente", tras ir dejando otras series después de los 10 ó 12 primeros números (*Vengadores*, *Patrulla-X*, *Masa*). En estos episodios, aunque queda claro temáticamente que el personaje de Cráneo Rojo y la línea argumental de la vuelta del Reich por la vía tecnológica de los Durmientes es un buen filón para meter al Capitán en su nuevo ecosistema, la resolución es débil aunque apunta cosas (el poder de los Durmientes es claramente superior al Capi) y los diseños resultan anticuados. Al número siguiente, el 75, con Dick Ayers como finalizador, ya aparecen algunos rasgos que, visto lo posterior, empiezan a desarrollar segmentos significativos. Son creados los personajes de Batroc y la Agente 13 ya definidos casi, ya listos para ser parte permanente no sólo de la serie *Capitán América* sino de todo el Universo Marvel. Ésta es una sensación que a mí sólo me surge con material inequívocamente Kirby. Se empieza a notar que la narración es más fluida, más rápida y sobran menos cosas. No obstante, en el 76 y en el 77 de *Tales of Suspense*, John Romita Sr., artista para todo al servicio de las veleidades de Mr. Lee, da vida a la parte gráfica. Se percibe un deslizamiento de la temática bien hacia "valores seguros" (una de guerra mundial) bien hacia las relaciones interpersonales vistas desde una perspectiva más bien porteril o de teleserie que, para mí, es el sesgo inequívoco que toman las producciones Lee-Kirby cuando Kirby, por una cosa u otra, se ausenta del tándem. El "Hombre" encuentra un mar de oportunidades para desplegar su verborrea de teletienda y su visión del mundo de vecino de al lado.

El número 78 nos devuelve de nuevo al centro de la acción del Universo Marvel donde todo se relaciona y cada superhéroe y supervillano tiene su sitio. Kirby toma para sí los lápices en lo sucesivo, con diversos entintadores, y empiezan a llover creaciones imperecederas y androides sin expresión totalmente modernos. En la línea de Hydra pero un paso más allá, apoyándose como siempre en la ciencia-ficción, Kirby crea IMA y sus fabulosamente originales uniformes y pone al Capi en relación con Furia de forma permanente, lo que implica SHIELD, lo que implica Stark, etc., etc., cerrando sobre sí mismo el Universo Marvel e incorporando a él toda pieza que se hubiera quedado como periférica. Los diálogos se reducen en extensión, ganan fuerza, incluso crueldad y la continuidad empieza, igual que en *Fantásticos*, a no dar respiro. El 80 y 81 incorporan la creación y primera saga del Cubo Cósmico, que participa de ese carácter indiferente, anónimo y netamente superior con que Kirby concibe ahora la idea de amenaza para sus protagonistas. Aquí esos atributos los ostenta IMA, creadores del Cubo, mientras la imagen de la amenaza (la calavera) corre por cuenta de uno de los villanos más parecidos al Dr. Muerte en su desprecio sádico de la vida, Cráneo Rojo. Es curioso cómo los rostros de los mejores villanos de Kirby son iconografías de la muerte clásicas que no dejan identificar auténticas caras. La resolución aquí sí es casi perfecta y la escenificación de la pelea, llena de episodios desesperados. Casi perfecta porque el escape para el Capitán América sólo puede ser que Cráneo Rojo pierda contacto con el Cubo, lo cual, siendo todopoderoso gracias a él, resulta ingenuo. Pero Kirby lo hace funcionar: es una huida de último momento, un resquicio aceptado por convención que, modificado, se repetirá en la etapa Colan.

Estos episodios tan redondos son inmediatamente posteriores a la saga de Galactus en *Los 4 Fantásticos* y guardan, como vemos, muchos puntos comunes en la temática y el enfoque. A partir de aquí, de este intervalo de meses en que desarrolla simultáneamente *Thor*, *Capitán América* y *4F*, Kirby va introduciendo un giro revolucionario en el planteamiento de los comics de superhéroes: los poderes, con origen en fenómenos científico-tecnológicos y descritos como actuando por relación a ese origen, pasan a ser, cada vez más, abstractos. El paso está dado: el guionista queda libre de explicar el superpoder, basta que lo ponga en escena. Lo que importa es el drama y su efecto hace creíble cualquier poder.

el grano

El número 33 de la colección Olé de **SUPERLÓPEZ** celebra el 25 aniversario de la creación más popular del veterano Jan, un gran historietista que ha dedicado la mayor parte de su carrera a la producción de material infantil. Si bien es cierto que, quizá porque incluían más referencias a los comics de superhéroes, entre mi generación (treintañeros, vaya), las aventuras más populares de Superlópez pertenecen a la primera época que escribió Francisco Pérez Navarro, es posible que la clave de su perdurabilidad se encuentre en que cuando nosotros ya hemos dejado de leerlo, pueden engancharse a él nuevos lectores que no echan en falta esas referencias

Tras esta primera diana, el submundo del Capitán América dentro de Marvel ya no perderá coherencia hasta bien entrada su propia serie. Se crea el Adaptoide (algún día alguien podría contar el número de diseños distintos de androide que parió Kirby), volverá Batroc como enemigo con cierto encanto y nobleza, un rol que aparece en todas las series de Kirby, sean Marvel o DC. Se desarrolla con paciencia, incluso con romanticismo, la historia de amor con la Agente 13, paralelamente a convertir al Capitán de Vengador en agente secreto para SHIELD, lo que completa y enriquece el plantel de secundarios. Estamos ya en el segundo tomo de esta Biblioteca y Gil Kane sustituye a Kirby unos números (88-91) entre los que incluso hay una saga contra el Cráneo. Pero, ¡qué pronto se nota la diferencia en un momento en que la serie va lanzada! Con ser Kane excelente, los argumentos, los recursos del Cráneo, apestan a Lex Luthor, no tienen casi nada que no llevara 20 años haciéndose en DC. Pero con el 92, ya vuelve otro androide sin cara de diseño ultramoderno y, a continuación, vuelve IMA, con esa mezcla de indiferencia y maldad que Kirby siempre asocia. Y Modok, otro de los iconos clásicos de la muerte: la imagen del niño envejecido o la del cerebro sin sentimientos (reúne las dos). De nuevo, dentro de cada episodio empieza el siguiente y los tebeos acaban siendo o pura acción, o pinceladas imprescindibles de caracterización en las que Kirby vuelca la propia experiencia

de su vida, eso sí, en el terreno de la lucha contra la adversidad. Hay que pensar que durante toda esta época, dando de sí lo que estaba dando, el trabajo de Kirby no dejó de sufrir vejaciones por parte de editores y entintadores, que vivió de pequeño en un barrio de gangsters y que estuvo en la guerra. ¿Creeis que alguien pondría ahora, en 1999, en boca nada menos que del Capitán América, este diálogo: "En tu retorcida mente piensas que el combate es un juego, una especie de noble deporte. ¡Pero no lo es! ¡Es un asunto sucio y sombrío y nadie sabe eso mejor que yo!"? (A Batroc, nº85).

Algún día podría rastrearse cuánto de autobiográfico hay en los comics que se suponen de género, cuando los hace un verdadero artista.

Enrique Vela

Para ellos Superlópez no es un Superman bigotudo y torpón sino un personaje con entidad propia que habita un universo tan constante y sencillo como el de *Mortadelo y Filemón*, *Asterix* o *Spirou*, al que es fácil engancharse después de haber leído cualquiera de sus álbumes, comprado al azar por unos padres despistados en cualquier quiosco o gran superficie. Y eso, en un momento en el que por desgracia escasean los buenos tebeos infantiles, tiene su mérito. Además de nuevas aventuras del desastrado héroe, este especial contiene una delirante entrevista con Superlópez en forma de historieta y una buena selección de historias cortas y portadas. Pues tos a celebrar. B podía haber sido un poquito más generosa con uno de los puntales de su desfallecida línea historietística. Pero, en fin, aunque sabe a poco, al menos lo recopilado merece la pena.

ANGELITOS NEGROS es el nombre de "la revista de humor políticamente incómodo" que dirige el dibujante Alfonso López. El número 1 salió a la

Las torres de Bois-Maury nº 9: Khaled

Hermann
Norma

Con aparente afán de apresurar en nuestro país la conclusión de esta saga ya finalizada, Norma ha publicado en el lapso de dos meses las entrega octava y novena del ciclo, nuevas piezas de esta compleja construcción de proceso dilatado como el de las catedrales románicas que describe y, al igual que éstas, tan austera como sugestiva. Serie con cuya clausura culmina el autor un proceso necesario para sus actuales planteamientos, *Las Torres de Bois-Maury* no deja de ser a su vez fruto de un coherente trayecto conceptual y gráfico.

Plásticamente, y obviando sus inicios infantiles en *Spirou*, la temprana influencia de Jijé y Gir en el aventurero *Bernard Prince* (1966) daría paso en *Comanche*, tres años más tarde, a un título del Oeste que, aún concebido a la sombra de *Blueberry*, exhibiría un dibujo imperfecto pero más espectacular y bravío que el de éste, apuntando ya un expresivo barroquismo en su planteamiento de luces y sombras e incluso adelantándose a los ciclos de México y del *Alemán Perdido* en ese realismo *sucio* parcialmente deudor del cine de Leone y del western crepuscular. Seudorrealismo que Hermann cultivará en su vertiente áspera, casi feísta, divergiendo así de un Giraud ya consagrado que se inclinaría paulatinamente por un esteticismo más gratificante. Lo que desemboca en *Jeremiah* (1979), punto de inflexión en que el autor asume también el guión para comenzar a definir su particular visión existencial, un mundo hostil no por futurista menos paradigmático de su sentir. No es casualidad que el protagonista madure de un álbum a otro: también el autor. Probablemente sí lo sea que su debut coincida con el estreno de *Apocalipse Now*, en ambos casos un violento delirio iniciático posterior o previo a ese Apocalipsis que también gravita, por cierto, en la medieval imaginería religiosa de Bois-Maury sobre el ánima aterrorizada del pueblo. Técnicamente, Hermann se mantiene cada vez más atento al matiz, a debastar las aristas narrativas y argumentales. La paleta cromática de Fraymond cobra protagonismo expresivo en detrimento de la vigorosa mancha negra, destinada ya sólo a circunstancias de mayor intensidad (luminosa o dramática), cuando no a la recreación de un clima determinado; persiste el característico tramado manual de rasgos rápidos y cortos, intrincados, si bien depurado hasta su más limpia definición.

Todo lo cual permanece prácticamente en 1984 cuando Hermann adopta con *Las Torres de Bois-Maury* su proyecto más personal dentro de los cauces editoriales al uso. Si acaso, con una estética más serena (que no más plácida) pero con particular incidencia en esa concepción plástica que ahora motiva una aproximación gráfica a las edades antiguas muy distanciada del detallismo limpio de Juillard y del apunte lírico de Bourgeon o Michetz. No, aquí se transpira el "polvo, sudor y hierro" de los versos de Machado. La aspereza visual es puro reflejo de una sórdida concepción del mundo, sin hallar marco más ideal que esta Alta Edad Media para desarrollar su *estética de la miseria:* de la cohorte de famélicos, humillados, deformes y tullidos de mente o cuerpo a los escenarios agresivos y tortuosos, fueren castillos, páramos o pétreas gargantas. No extraña, por tanto, la ausencia de belleza física en la mayoría de los protagonistas, aún femeninos. Incluso cuando la coyuntura comercial imponía el arquetipo morfológico del héroe, el atractivo de sus elencos derivaba inevitablemente hacia secundarios como el irascible Barney Jordan, el decrépito Ten Gallons o el cínico Kurdy Malloy. La única concesión estética se circunscribe a los escenarios,

venta hace un par de meses, tiene 34 páginas, lleva una bonita portada de Max y contiene una ajustada mezcla de textos, historietas y humor gráfico. Como es fácil deducir de su subtítulo, *Angelitos Negros* es una revista de denuncia política a través del humor. Este primer número cuenta con colaboradores como el guionista (y colaborador de *U*) Pepe Gálvez, la pareja Tha & Tharrats cultivando su habitual humor surrealista, Azagra, Felipe Hernández Cava formando dúo con Jorge Arranz, Sempere, Vaquer o María Colino, incluye varias páginas del propio Alfonso López, y está dedicado en su mayor parte a hablar del dilatado conflicto entre gobierno e indígenas en la región mejicana de Chiapas. El número cumple de sobra con su misión de informar, indignar y hacer sonreir al mismo tiempo, y permite leer a humoristas poco habituales en nuestras publicaciones como los mexicanos El Fisgón, Helguera y Patricio o el dibujante argentino Langer. La única pega es el precio de portada: 495 ptas. por una revista en blanco y negro de

que obtienen las más amplias viñetas y las más hermosas descripciones, incluso los menos gratificantes o desoladores. De hecho, el peso específico del entorno natural, rayano en el ecologismo, ha sido determinante en la narrativa de Hermann, especialmente la naturaleza desencadenada: incendios, tormentas o el Simún arábigo, fuerzas ingobernables de tinte fatalista igual que lo son en este serie circunstancias o impulsos elementales como el honor, la fe o el azar.

Khaled participa de todo lo antedicho tanto como de un color que define latitudes, estaciones y estados anímicos; la luz, que, en las escenas diurnas y en base a la utilización del blanco, define cada vez más los volúmenes que la línea prefigurando ya la técnica inminente de *Caatinga* y *Sarajevo Tango*. La luz, siempre fundamental, paradójicamente, para describir estas Edades Oscuras donde su ausencia en los templos propiciaba en el villano el temor a Dios y el aislamiento del entorno exterior, esa vida diaria regida por el infortunio. Contrastes tales abundan en esta obra que contrapone el intimismo con el espectáculo al igual que inscribe en las viñetas panorámicas el plano-detalle. Porque en esta incursión en el género historicista (tras el efímero precedente de *Yugurta* en 1967), durante la euforia de Europa que motivó el nacimiento de la revista *Vecu*, Hermann opta por reflejar la sensibilidad colectiva de una época, el mosaico global cotidiano como reflejo del acontecimiento trascendente. Así, y con estructura de novela-río, la serie aborda el convulso y crucial periodo del siglo XI en las figuras del caballero Aymar, hidalgo sin tierra, y de su devoto escudero Olivier; férreos estatus asumidos por ambos y nueva contraposición: sentido espiritual y sentido material de la

(34 páginas es mucho dinero sobre todo para un proyecto que, lejos de la voluntad resignadamente minoritaria de tantas revistas de historieta, nace con la intención de ser popular y de difundir su mensaje de crítica y compromiso más allá de los estrechos límites del mundo del cómic. Aunque el producto sea de calidad, editar una revista de humor gráfico con los planteamientos de, por ejemplo, un *Nosotros somos los muertos*, puede que no sea la mejor idea de cara a su continuidad futura. La difusión masiva tampoco significa el éxito asegurado (ahí está el reciente fracaso de *A las barricadas*, el fallido proyecto de revista de humor militante que creó Forges para el Grupo Z) pero al menos permite que los autores de la revista no se limiten a predicar al converso.

Otro colaborador de *U* que también ejerce como humorista es Enrique Bonet. Además de escribir agudas reseñas, Enrique es también un buen historietista. De hecho, el primer contacto que tuve con él fue para pedirle que me enviara un albumcito que se

existencia, personificados por el señor y su siervo. Y la itinerancia, el errar por Francia, el Camino de Santiago o Tierra Santa como vehículo de la aventura y la constante búsqueda del feudo casi quimérico de un caballero no tan escéptico como su autor.

Este noveno álbum presenta una trama sólida y sin excesivas sorpresas, desarrollada, como de costumbre, con un montaje preciso sustentado en la pura imagen y en mecanismos basados en la analogía y el contraste tanto como en relaciones simbólicas o asociativas. Realizado entre el 92 y el 93, discurre en la ciudad de Nazaret, precario equilibrio de culturas y razas, donde el asedio a una fortaleza cristiana por los árabes demuestra que la traición y la infamia no discriminan credos. Aparece una relación homosexual descrita de manera elíptica pero diáfana, por cierto la más evidente historia de pasión y celos en una serie donde el amor prácticamente no se expresa; todo lo más, el sexo. Y el resto, aventura filtrada por la convicción de que "el hombre es un lobo para el hombre". Fuere en el sertao brasileño, el África postcolonial o la Centroeuropa de nuestros días, donde los posibles *héroes* sólo son individuos con un rescoldo de dignidad que confirma la regla. O en el contexto medieval que nos ocupa, presunto culmen de valores espirituales y, pirueta del sarcasmo, época definida por el hermetismo, la alienación y el miedo. Aunque no por ello menos fascinante ni peor descrita.

Yexus

Dios los cría

Calo

Under Cómic

Chicas y gatos. Admitámoslo, Calo juega en mi campo. Y gana, además. Antes de continuar, sin embargo, una reflexión. Verán, en algún momento he escrito ya de la importancia que para mí tienen las regiones más efímeras de eso que llamamos cultura popular, sea el último single bobo editado por Spicnic o la más reciente incorporación al universo de la telecomedia. De ahí que, alguna vez, leer determinados textos de los que se publican en estas mismas páginas (y eso incluye, me temo, alguno mío) me produzca un cierto escalofrío no sé si de pudor o de puro escepticismo. De duda, en cualquier caso. Tanto aparato crítico, tantas complejas referencias, tanta reflexión antropológica o semiótica o lo que sea, para dar noticia de un puñado de tebeos cuya mayor virtud, en el mejor de los casos, radica (debería radicar) en el placer puntual de su lectura (lo que no es poca cosa, por cierto). ¿No nos estaremos olvidando precisamente de ese placer fundamental, la inmersión desprejuiciada en una ficción suficientemente sólida, o suficientemente frívola, el gozo irreverente de la impostura? ¿No estaremos prestando demasiada atención a la catalogación de los árboles, sin reparar en que a lo mejor lo que de verdad importa es el bosque?

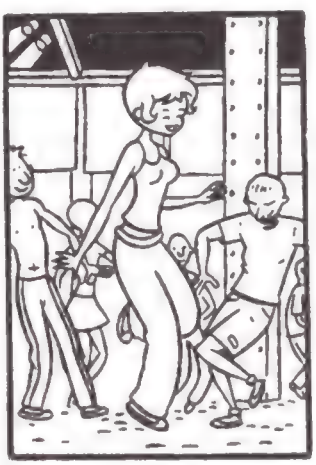
Chicas y gatos, en fin. O cómo el principal mérito de esta recopilación de los trabajos más recientes de Calo es, quizá, su afán de intrascendencia, ejemplificado en las páginas sin título que abren *Dios los cría* , una auténtica golosina pop de eficacia medida y simplicidad modélica. De Calo recuerdo aún con agrado una monografía autoeditada en 1992, *Alice*, que descubría a un guionista inteligente que se defendía con una sorprendente frescura en el terreno de la imagen. Mucho han cambiado las cosas desde entonces. Para empezar, el Calo dibujante ha avanzado como con botas de siete leguas, fiel siempre a una estética que antaño habríamos definido como de línea clara. Pero es que, además, la elegancia del dibujo se combina con una precisión envidiable a la hora de construir la anécdota, lo que hace de algunas de las pequeñas historias que forman el cuaderno una deliciosa miniatura de acabado impecable,

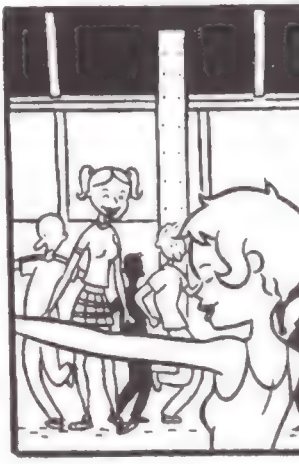
autoeditó hace varios años, que yo había visto reseñado, si mal no recuerdo, en las páginas de la revista *La Comictiva*. A falta de tiempo para emprender proyectos más ambiciosos, Enrique dibuja la tira **CUESTIÓN DE CLASE** para la revista *Campus*, el suplemento quincenal de la Universidad de Granada en el diario *Ideal*. Protagonizadas por un estudiante pasota, el "Piernas", y sus colegas, las tiras se centran como es lógico en sacarle punta a las rutinas de la vida académica y tienen bastante gracia, especialmente si uno, como es mi caso, ha acabado su carrera asqueado de tanta tontería universitaria. Afortunadamente, *Cuestión de clase* se ha salvado del olvido al que parecen destinados los trabajos que se publican en la prensa. Hace unos meses, con motivo del IV Salón Internacional del Cómic de Granada, la Asociación Juvenil Ediciones Veleta editó una recopilación al módico precio de 200 ptas. que, con un poco de suerte, podréis conseguir mandando un e-mail ranamilla@interbook.net

y también un efímero arrebato de la belleza más trivial. Que es la que de verdad importa, creo yo.

La primera historieta no tiene título, como ya hemos dicho, y cuenta el viaje de un par de deliciosas jovencitas a uno de esos macrofestivales contemporáneos de acampada, piercing y carpa dance. Viajan para ver en directo a su ídolo, pero los azares de la meteorología y los misterios de la carne darán al traste con sus planes. Es en estas páginas (y en *Pereza contagiosa* , una plancha que podría hacer las veces de epílogo) donde la evolución de Calo se demuestra más afortunada. La mulación de tópicos. *Un beso para María* , por el contrario, mezcla con refrescante desparpajo romanticismo y buen humor, como las dos piezas cortas y sin título que pueden leerse a continuación. El buen tono del conjunto vuelve a descender, lamentablemente, con la última historieta, también sin título, a la que le falta el punto de delirio que el orgiástico argumento requeriría, y a la que además le sobra (es una opinión) un tratamiento de claroscuros demasiado forzado. Tras la lectura del cuaderno, sin embargo, quedan en la memoria las notas altas, las ado-

Confiemos, en fin, no tener que esperar otros siete años para descubrir el nuevo salto cualitativo en la carrera de Calo. *Dios los cría* deja un sabor de boca lo suficientemente bueno como para pedir más, y pronto. Poca gente parece capaz de describir con su limpieza la minuciosa orografía de los momentos cotidianos. Y poca gente dibuja como él a las chicas. O a los gatos. (Apunten su nombre donde no lo pierdan: no sería mal candidato para el premio al autor revelación del Saló del año 2000. Personalmente, después de disfrutar *Dios los cría* , no he dudado ni por un





soltura de los diálogos y el acertado diseño de los personajes son seguramente la clave. Viene a continuación *Comportamiento* , una historia casi muda de querencias melancólicas que no llega a cuajar debido a la frialdad del tratamiento y a un distanciamiento al que no es ajena la acu-

lescentes dicharacheras de ombligo descubierto y mochila al hombro, pizza recalentada para cenar y demasiadas magdalenas, la línea ajustada, limpia, el aire íntimo de película francesa, la nostalgia considerada como una de las bellas artes. Y la reconfortante alegría de la mera lectura.

momento en añadir a Calo a mi personal lista de gente imprescindible, junto con recientes descubrimientos como Andi Watson o Linda Medley o viejos conocidos como Jaime Hernandez y Dupuy & Berberian.)

francisco naranjo

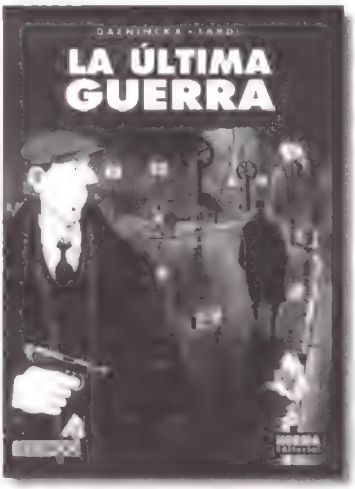
Y, por fin, recordaros que hace unos meses Planeta-DeAgostini editó en álbum un cómic estupendo que se merecía una reseña más extensa que estas cuatro líneas. Se trata de **HISTORIA DE UNA RATA MALA**, del inglés Bryan Talbot, un relato protagonizado por una adolescente de la que ha abusado sexualmente su padre, y que huye de casa siguiendo las huellas de la autora de cuentos infantiles Beatrix Potter. Gracias al buen hacer de Talbot, que combina la peripecia de la protagonista, contada utilizando una sencilla estructura de flashbacks, la descripción de su vida interior (contagiada del mundo de Beatrix Potter) y la fascinación por el paisaje del distrito inglés de Los Lagos, *Historia de una rata mala* consigue ser emotiva y evocadora sin dejar de ser accesible en todo momento o caer en innecesarias pedanterías.

David Muñoz

La última guerra

Didier Daeninckx/ Jacques Tardi

Norma



Tercer álbum de Tardi que publica Norma en el último año y medio, tras *Reyerta en la feria* y el muy reciente *Las aventuras de Adèle Blanc-Sec: El misterio de las profundidades*. Pero no hay peligro de sobredosis: lo bueno nunca sobra, y está bien que por una vez nos acostumbremos a estas alegrías.

Motivos para la alegría da *La última guerra*, obra indiscutiblemente superior a las dos mencionadas, que muestra al autor francés en un momento de inspiración, adaptando a las viñetas una novela original de Didier Daeninckx. Tardi vuelve sobre los escenarios, temas y argumentos que tanto le gustan: los años veinte, la trama detectivesca, los ferrocarriles a vapor, los puentes de acero, los automóviles con ruedas radiales, las verjas de hierro, la arquitectura modernista, el París bullicioso y sucio que describió Cendrars, las intrigas enredadísimas con chantajes y trasfondo económico y político, los anarquistas... y la opresiva sombra de la I Guerra Mundial, la Gran Guerra entonces, la Guerra de las Trincheras, como telón de fondo sobre el que se retratan y perfilan todos los personajes. No es nada que no se haya visto en otros títulos de Tardi, pero en esta ocasión la mezcla está tan lograda como en el mejor, la intriga, aunque espesa, se deja seguir -otras veces las vueltas y revueltas son tan intrincadas que acabamos por perdernos, y el mismo autor tiene que recurrir a resolverlo todo de forma tajante en dos o tres apresuradas últimas páginas- y su esplendoroso dibujo en blanco y negro está a la máxima altura, contundente, expresivo y deslumbrante por los brutales contrastes. Con *La última guerra*, volvemos a ese gélido mundo invernal por el que siempre deambulan los descoranozados detectives de Tardi -este Eugène Varlot está cortado por el mismo patrón que Néstor Burma-, reconstruyendo las cenizas de su alma al tiempo que Francia se levanta de la catástrofe; navegando entre las corrientes peligrosas de arribistas y oportunistas que quieren hacer fortuna de la miseria social. Pero Tardi no contempla a sus protagonistas como héroes, ni a sus villanos como amenazas a las que derrotar. La derrota es una forma de vida y la desesperanza el único estado de ánimo, porque no se puede confiar en un hombre capaz de hacerse pasar a sí mismo por una guerra como la del 1914-18. Así, apesadumbrados y desapasionados, personajes como el detective Varlot se pasean por el

París de posguerra con la boca cerrada -como todos los personajes de Tardi-, las emociones clausuradas y la fe perdida hasta llegar a una estación término inevitablemente catastrófica y desoladora. Qué adecuado llamar *polar* a *La última guerra*. Un viento helado escapa de sus viñetas.

A los habituales de Tardi no hace falta recomendarles más este álbum; a los que todavía no le conozcan, conviene hacerles saber que la ocasión es propicia para iniciarse en su lectura.

Trajano Bermúdez

Transmetropolitan
Warren Ellis/
Darick Robertson
Norma

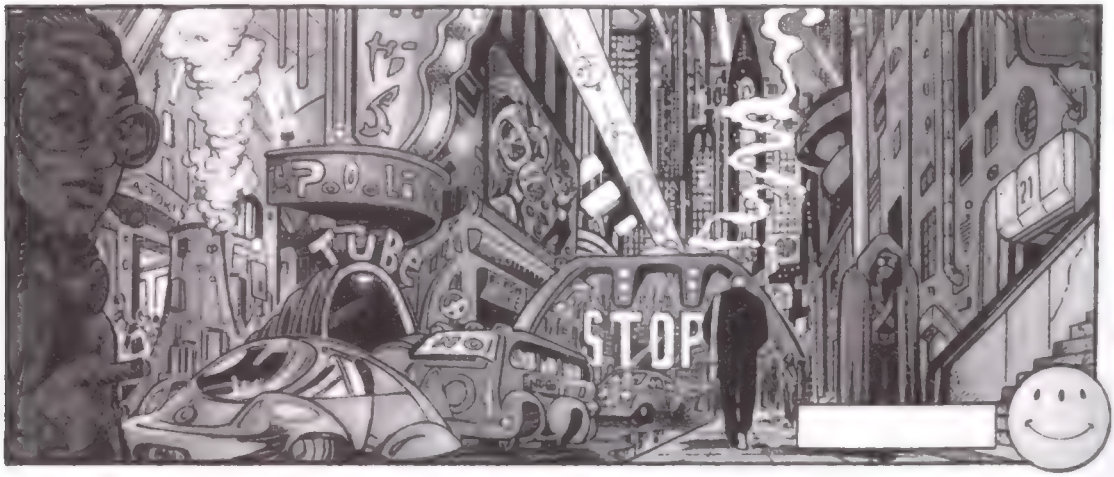
Spider Jerusalem es un antiguo periodista que ha conocido las mieles y las hieles de un éxito desbordante y, asqueado del contacto humano, lleva cinco años viviendo en las montañas escondido del mundo. Pero su editor le reclama la entrega de un libro del que ya cobró un adelanto en su momento. Amenazado por la posibilidad de ir a la cárcel y sabiendo que la única manera de inspirarse es volviendo a la ciudad, Spider Jerusalem hace de tripas corazón. Pero para escribir un libro necesita dónde vivir y comer, así que consigue una columna en el periódico que ahora dirige un viejo amigo. Así comienza *Transmetropolitan*, la penúltima incorporación al establo Vertigo (aunque nacida en la cuadra Helix, la ¿extinta? línea ciencia-ficcionera de DC) y auténtica serie "de guionista".

Lejos del virtuosismo literario de Alan Moore o Neil Gaiman y de las aventuras psicotrópicas de Grant Morrison y Peter Milligan, la tercera generación de guionistas procedentes de las Islas Británicas, perfecta y casi únicamente representada por Garth Ennis y Warren Ellis, se distingue por la falta absoluta de sutileza (en los temas, en la manera de abordarlos, en las soluciones propuestas) y por una especie de nihilismo de salón que indudablemente conecta con el público. Cualquiera diría que el punk ha llegado al cómic de superhéroes con dos décadas de retraso.

Probablemente sería muy sencillo seguir el juego de las comparaciones entre ambos y estirarlo hasta límites insospechados (Ennis prologa el primer trade-paperback de *Transmetropolitan*, se hacen declaraciones públicas de amistad, cada vez que uno de ellos abre la boca queda como un mentecato intentando parecer peligroso y chungo), pero creo oportuno decir que, mientras que ya estoy un poco cansado del "aburrimiento viril" (como felizmente se bautizó en la redacción de *U* cierto género de películas) que con tanto

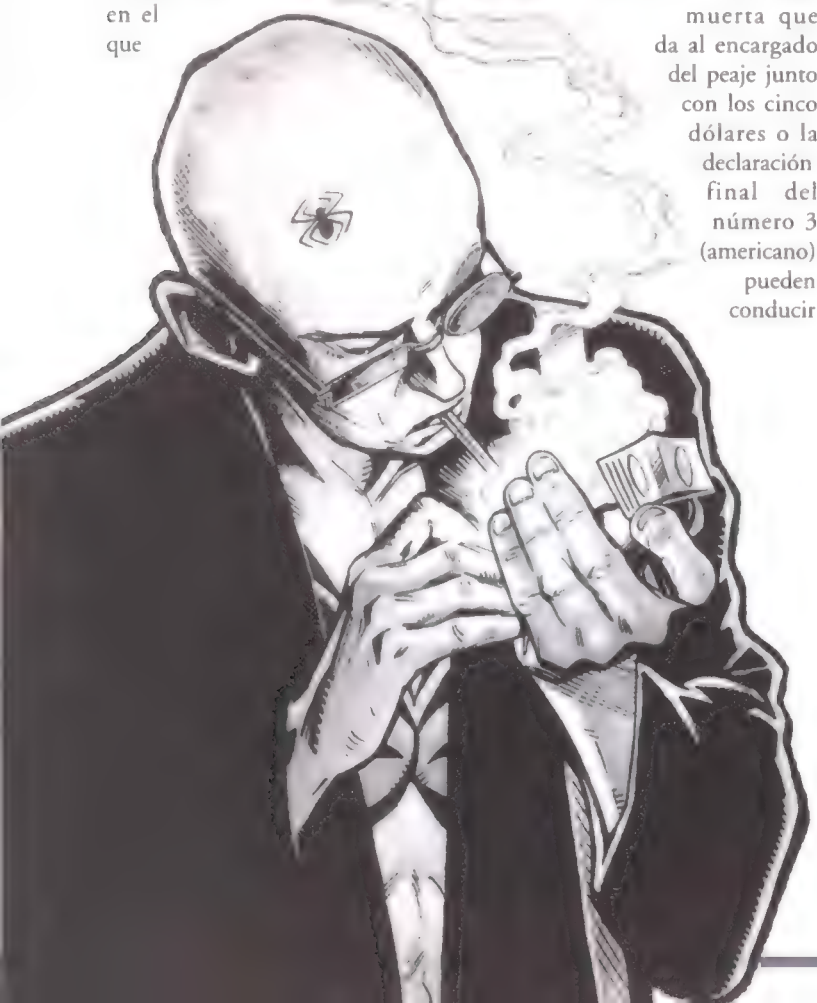
donaire practica Garth Ennis en *Predicador*, creo que Warren Ellis ha demostrado que tiene algo más que contar con joyitas que, aunque publicadas, han pasado completamente desapercibidas en el mercado español como *Druida* o *StormWatch*. No se me entienda mal, en estos espartanos tiempos en los que el espacio en las estanterías es precioso, estas dos obras no dejan de ser dos tebeos de superhéroes escritos con más inteligencia de lo habitual. ¿Es suficiente? Va en gustos.

Pero *Transmetropolitan* sí es el tebeo que, según confesión propia, Ellis quería hacer. Nada de superhéroes, nada de épicas batallas en los cuatro confines del globo, nada de nada que no sea pura y dura cotidianeidad. Hasta cierto



punto, claro. Situada en un futuro indefinido, *Transmetropolitan* es el recurso de Ellis para satirizar cruelmente nuestra sociedad, que es la suya. Si alguna vez ha habido un narrador al que fuera posible identificar con el protagonista de su obra, éste es Ellis. Waren Ellis, perdón, Spider Jerusalem escupe su bilis número tras número de *Transmetropolitan*, y no se salva nadie. No se salvan, desde luego, los poderes fácticos, encarnados en esta primera historia, *De vuelta en las calles*, por la policía. No se salvan, por supuesto, los líderes sociales y religiosos. No se salvan, faltaría más, algunos gremios como los presentadores de televisión o los abogados. Pero tampoco nos salvamos nosotros.

Spider Jerusalem está dispuesto a convertirse en el azote de una sociedad dormida y un sistema corrupto. El portátil en el que Spider/Ellis escribe su columna es, como la guitarra de Woody Guthrie, una máquina de matar, pero mientras que la guitarra de Guthrie mataba fascistas, el portátil de Spider abate todo lo que se le ponga a tiro. Y ése es un juego un tanto peliagudo. Mientras que es de admirar esa voluntad de francotirador y rara vez llega al nivel panfletario que sería de temer en manos más torpes, a veces la falta de sutileza de la que hablábamos más arriba o la voluntad de dedicarse al exceso por el exceso hace que *Transmetropolitan* se deslice por un terreno resbaladizo que, si no fuera porque Ellis da la impresión de tomarse muy en serio lo que hace (una muestra de que aún le quedan cosas por pulir), cabría calificar de autoparódico. Escenas como la del disparo de bazooka contra el bar de montaña, la rata muerta que da al encargado del peaje junto con los cinco dólares o la declaración final del número 3 (americano) pueden conducir al seguidor de Ellis (como debo confesarme) al sonrojo y el arrastrar de pies. Afortunadamente, algunos de sus hirientes dardos dan más certeramente en el blanco, como el que deba sus singulares gafas a la adicción a los narcóticos de sus electrodomésticos, el reconocer a los abogados por lo que les abultan las drogas en los bolsillos o el líder místico/social que les tiene dicho a sus acólitos que necesita una sesión de sexo sin interrupciones cada seis horas y acaba detenido cuando le pillan en la cama con una cría de trece años (¡Hey, Jerry Lee!).



Pero *Transmetropolitan* tiene un segundo protagonista: la ciudad. Una ciudad sin nombre, compendio de todas las grandes ciudades, reales o no. Tiene algo de Nueva York, algo de Londres y mucho de Megacity Uno, demostrando así Ellis la deuda, en forma de lecturas de infancia, que tiene con *2000 AD*.

Ya hemos dicho más arriba que Warren Ellis es el responsable absoluto de *Transmetropolitan*. Y es que uno sospecha que lo que le queda a Darick Robertson es seguir las directrices del guionista (conocido por sus altercados con sus dibujantes) y procurar no incurrir en sus iras. Y eso es justo lo que hace. Dibuja de manera funcional, no llama la atención, no ofende. Eso es lo que tienen las obras "de guionista", casi todas las que pueblan el sello Vertigo, con honrosas excepciones (me acuerdo en este momento de la estancia del fabuloso Sean Phillips en *Hellblazer* o la de Chris Bachalo en *Shade, the Changing Man*).

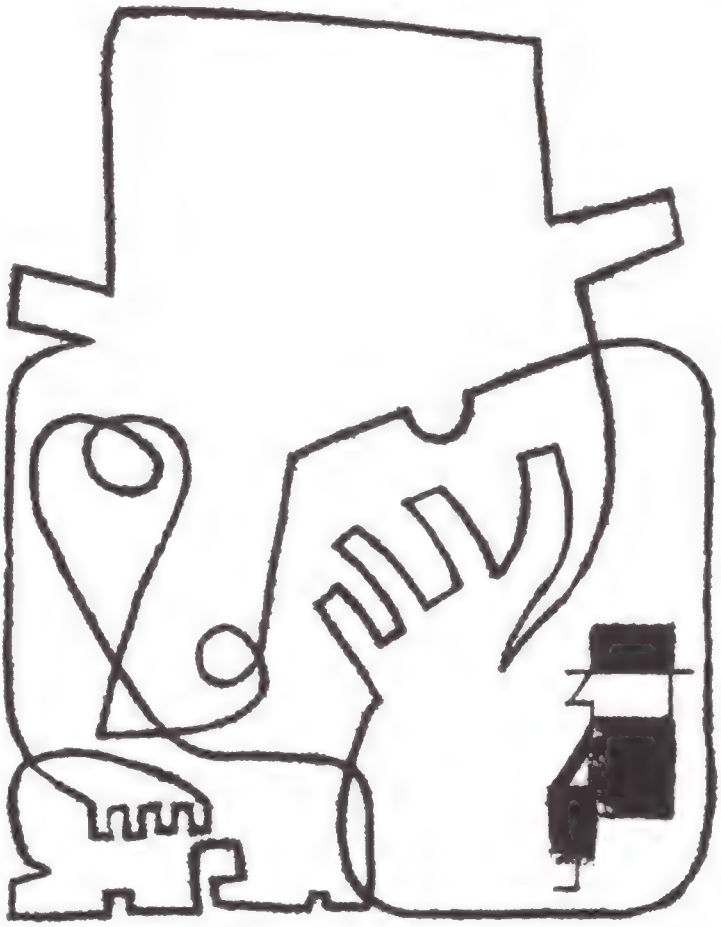
Transmetropolitan tiene todos los ingredientes necesarios para convertirse en el próximo *Predicador*, pero seguramente eso no ocurrirá. Y probablemente porque es mejor.

gonzalo quesada

Simple

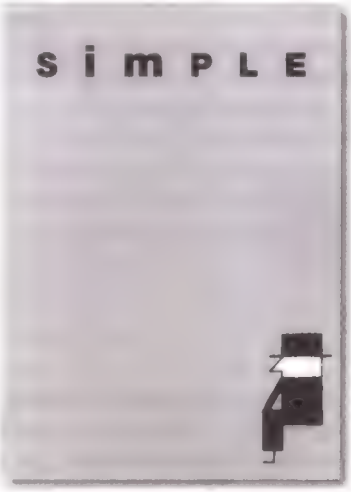
Silvestre

Ediciones del Ponent



Continúa la exquisita colección Mercat ofreciéndonos libros imprescindibles en los que nuestros mejores autores crean en libertad. Después de trabajos magníficos de Calatayud, Micharmut o Gallardo, entre otros, era inevitable que una de las voces más inteligentes y sensibles de nuestra historieta, Federico del Barrio (que desde sus primeros ensayos de vuelo sin motor en la legendaria *Madriz*, cabecera que vertebró lo mejor de la vanguardia del medio durante la anterior década, se ha significado siempre por la coherencia de su obra, por la audacia de su evolución artística), aceptara el reto que supone trabajar sin red, él precisamente, que ha hecho del funambulismo suicida una seña de identidad. Y el resultado, como era de suponer, no podía ser más estimulante y hermoso, amén de desconcertante. *Simple*, que aparece firmado por Silvestre (irónico alter ego bajo cuya advocación pone Federico sus experimentos más arriesgados, que de un tiempo a esta parte transitan la senda del despojamiento expresivo, sea gráfico o literario), constituye una suerte de fascinante periplo casi carrolliano por un País de las Maravillas devastado por la impostura, una reflexión en voz alta no tanto sobre los mecanismos de la creación como sobre la honradez de los mismos, o acaso sea más una declaración de principios artísticos, o incluso vitales... La duda es, paradójicamente, la única certeza que uno tiene a lo largo de las páginas del libro. La duda, que no deja de ser, claro, diosa protectora de toda creación (admitiendo que toda creación sea, de una u otra forma, resultado de una reflexión).

Lo primero que llama la atención del libro es la elegante sobriedad con que está concebido, desde el parco diseño exterior a las propias planchas de la historieta, resueltas como una rejilla de reiteración icónica y rítmica que va poco a poco contaminándose del ruido exterior (las voces del Silvestre personaje y del Silvestre autor, las voces y presencias de distintas fuerzas externas como la Musa,



viejos amigos del autor o, en una pirueta referencial que termina de delimitar el alcance del libro, la misma línea que define la viñeta) para terminar fragmentándose en un torrente de palabras que son una coda, una reflexión final y un puro y festivo caos. Como siempre, la realización plástica es de una eficacia pasmosa, fiel a la máxima de decir más con menos, y nunca se han visto tan diferentes registros gráficos conviviendo en armonía dentro del mismo espacio visual. Sorprende, especialmente, la permanente presencia del icono que representa al propio Silvestre, viajero inmóvil por el que pasan todos los paisajes del libro, desde la cubierta hasta la última viñeta, hasta la contraportada incluso, centro de gravedad en torno al cual bulle un complejo mundo de referencias e interrogantes, y de certezas también, una Alicia irónica como nunca que todo lo cues-

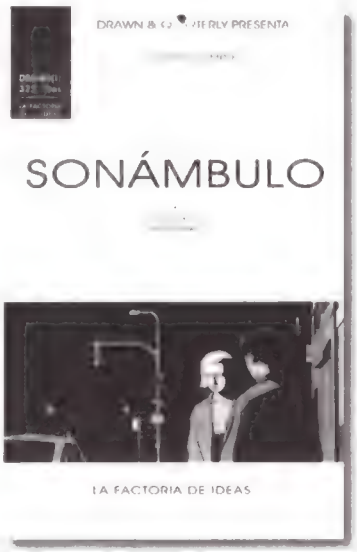
tiona y a todos confunde con sus preguntas, Alicia del revés poniendo patas arriba la lógica cómoda de un País de las Maravillas poco dado a la demencia ya, quién lo ha visto y quién lo ve.

Personalmente, tras haber leído el libro un par de veces (con asombro la primera, sin abandonar una sonrisa de reconfortante entusiasmo la segunda), me encuentro casi al borde de un abismo ante la idea de acometer un análisis de *Simple* . En pocas palabras, no me siento capacitado. No porque sea necesario diplomarse en semiótica cuántica para apreciarlo: el álbum de Silvestre se lee con la fluidez y la alegría del tebeo más banal, es incluso divertido. Y sin embargo, con cada nueva lectura va haciéndose evidente alguna nueva carga de profundidad que había uno pasado por alto, la limpia superficie revela que hay más bajo ella de lo que en un principio parecía. Puede uno, sí, tantear con las palabras, definir un poco a ciegas una intuición, una sensación, pero en realidad no deja de ser un balbuceo un poco triste, jugar a saber más que nadie. *Simple* es un tebeo excelente, cuya lectura inmediata proporciona esa satisfacción lúdica que se pide a toda obra de ficción (y que no es tan habitual como cabría pensar, lamentablemente). Es también un ejercicio de estilo de una elegancia abrumadora, una auténtica clase magistral de línea y composición, de equilibrio, de expresión. Y es también, sobre todo, un trabajo personal, una compleja reflexión en cuyas páginas se esconden muchos años de preguntas, de dudas, de desengaños y de certidumbres. Un análisis más en profundidad queda, me temo, fuera de mi alcance. Quizá porque es difícil reducir a palabras un País de las Maravillas tan oscuro (tan cercano, en el fondo). Quede para otros, pues, cartografiarlo con la minuciosidad precisa. Yo me conformo con la admiración.

francisco naranjo

Sonámbulo
Adrian Tomine
La Factoría de Ideas

Una de las pocas buenas noticias que nos ha deparado últimamente el maltrecho panorama editorial español a los aficionados al tebeo ha sido la paulatina edición en nuestro país de algunos de los títulos más significativos del llamado nuevo cómic alternativo norteamericano. Casi todas las editoriales, aunque de manera desordenada e insuficiente, han decidido tentar suerte en el territorio de la independencia; poco a poco, y con cuentagotas, empiezan a llegarnos los trabajos de esta



especie de "tercera generación" del cómic alternativo (simplificando mucho y tomando a Bagge, Clowes, Burns y demás como cabezas visibles de la segunda). Los nombres de Adrian Tomine y Seth, los primeros elegidos por la Factoría de Ideas para iniciar su colección "D&Q", se presentan como verdaderos platos fuertes y como una buena piedra de toque para comenzar a valorar el verdadero alcance de esta supuesta alternativa americana.

Quede claro que este breve trabajo es lo primero que se publica en nuestro país de este autor (para quien quiera conocer más de su trayectoria, nada mejor que repasar el U#5 dedicado al cómic independiente americano), y que aún es poco material para juzgar en su plenitud el alcance de su obra. "Sonámbulo y otras historias" recoge, en sus escasas treinta y dos páginas, seis historietas cortas. En ellas no hay personajes fijos, ni escenarios comunes. Tampoco existe relación argumental entre unas y otras. Se trata de una colección de relatos independientes, unidos, si se quiere, por la única hilazón de las obsesiones y temas que, por lo visto hasta ahora, son constantes en su autor. La soledad y la incomunicación, abordadas normalmente en el terreno de las relaciones de pareja, son el sustrato que alimenta todas y cada una de estas historias. No son temas especialmente originales ni novedosos; sí lo es, por el contrario, el modo de tratarlos. Podríamos decir que los relatos de Tomine no tienen principio ni final; son pequeños fragmentos extraídos de vidas absolutamente corrientes y mundanas: parejas abocadas al aburrimiento o al fracaso, personajes solitarios, jóvenes grises y mediocres... Personajes a los que conocemos de pronto, sin previo aviso, envueltos en sus particulares miserias, y a los que abandonamos de la misma manera, sin saber qué será de ellos. Se nos presentan, además, con un particular estilo en el que los textos de apoyo, en muchos casos, van marcando los hechos y el ritmo narrativo con una enorme frialdad, sin un atisbo de emoción o de "toma de partido" del autor. Esta frialdad, este distanciamiento narrativo, viene remarcado igualmente por una puesta en escena y un dibujo esquemático, con decorados casi desnudos y bastante impersonales, y un diseño de página rígido y uniforme. Tomine es, todavía, un dibujante poco hábil (estamos hablando, además, de historietas realizadas a los veinte años), de trazo poco atractivo y con evidentes limitaciones a la

hora de mover a sus personajes, pero todo esto apenas si incide en la eficacia del conjunto; si acaso, insisto, forma parte bien integrada de un estilo coherente y muy personal, de una particular "voz" que sabe perfectamente lo que quiere contar y, sobre todo, cómo contarlo. Particularmente, lo que más me atrae de estas historias es la peculiar habilidad para provocar la sorpresa, la inquietud y el desasosiego por medio de unos personajes y unos ambientes tan aparentemente poco dados a ello. La técnica de Tomine resulta, en este sentido, ejemplar: no recurre nunca a la obviedad ni a la trampa, no abusa de diálogos altisonantes ni con vocación de "profundidad", no intenta demostrarnos en cada página la trascendencia de sus palabras ni se regodea en la miseria de lo que cuenta. Con elegancia y contención (virtudes tan difíciles de ver en historieta, y más en la obra de alguien tan joven y con tantas pretensiones, en el buen sentido de la palabra), Tomine simplemente nos deja asomarnos durante un momento a la vida de sus personajes; él nos guía por esas escenas cotidianas como quien visita una ciudad o un monumento (a veces tomando la voz de un personaje, otras con la voz más impersonal del narrador en tercera persona, pero siempre con el mismo tono aséptico y distante), nos ofrece algunas pinceladas para que conozcamos el terreno que pisamos y, cuando quiere, nos cierra la puerta de improviso y nos invita a pasar a otra historia. Pero las historias no concluyen; sabemos que hay un antes y un después, y mucho más de lo que se nos cuenta. Es curioso cómo Tomine consigue, desde la frialdad y el desapego, que uno pueda llegar a identificarse, o a sentirse implicado, o simplemente a emocionarse, con sus historias. Sus lectores somos como los personajes de su historieta *Avenida Echo*: una pareja que, casualmente, se dedica a observar a través de la ventana las posturas sexuales de sus extraños vecinos. Lo que más les excita (lo que más nos atrapa y cautiva como lectores) no es lo poco que ven, sino, por supuesto, lo que deben adivinar o suponer.

Las noticias previas que nos llegaron de Tomine nos lo han situado siempre en una órbita muy literaria, más cercano a la nueva narrativa norteamericana (Raymond Carver, fundamentalmente) que a cualquier otra influencia del campo de la historieta; no cabe duda de que las historias desasosegantes de Tomine no desmerecen estas supuestas referencias literarias. Pero la calidad "literaria" de sus relatos no está reñida, en absoluto, con su magnífico sentido de historietista. Aunque algunas de las piezas aquí contenidas basen gran parte de su estructura en los magníficos textos de apoyo (*Larga Distancia*, *Caída*, *El Hilo Conductor*), otras adquieren toda su fuerza y carga emocional gracias al espléndido uso de la narración y del lenguaje específico de la historieta. Escenas tan emotivas como la despedida entre los dos protagonistas de *Sonámbulo*, la tensión creada en *Avenida Echo* gracias al perfecto uso del encuadre y la elipsis, y los prodigiosos silencios y saltos temporales de *La Hora del Almuerzo* (qué manera de contar tanto con tan pocas palabras) son pura historieta.

Sonámbulo, sin embargo, sabe a poco. Sabemos que hay más y mejor de Tomine, y no podemos por menos que lamentarnos por la escasa dosis suministrada y la larga espera hasta recibir la siguiente (según previsiones de La Factoría, la publicación de la obra de Tomine irá alternándose mensualmente con el trabajo de Seth). Esperamos que poco a poco se vayan confirmando los buenos augurios que nos lo sitúan como uno de los talentos más prometedores de la historieta que viene.

Enrique Bonet

Jerónimo Puchero: ¡A por el imprevisto!

François Boucq
Norma

Calificar la obra en solitario de Boucq como surrealista se ha convertido en un tópico, fruto más de una concepción parcial de lo que supone dicho movimiento artístico que de un análisis meditado de los objetivos del historietista francés. Cierto es que su obra algo tiene en común con dicho movimiento. Boucq, al igual que los surrealistas, recurre en no pocas ocasiones a la plasmación onírica o al automatismo de la asociación de imágenes para expresar ideas, pero en ningún momento muestra ausencia de preocupaciones estéticas y morales ni pretende romper con la realidad. Más bien, su trabajo se erige en un espejo deformante de la misma, en un retrato descarnado e inquietante de la sociedad occidental y sus convencionalismos más o menos estúpidos. Qué mejor forma para lograr esos objetivos que recurrir a la clase media, a sus estereotipados miedos y mezquindades. Podría aducirse que el mundo que representan sus viñetas es un universo fantástico, descabellado e irreal, más propio de un delirio alucinógeno que de una sátira social. Pero esto no es más que un recurso que el historietista francés emplea para, por un lado, establecer metáforas y, por otro, resaltar el hecho de que todo aquello que desde un punto de vista particular puede ser considerado como normal no tiene porque serlo de cara a otros seres humanos.

En *A por el imprevisto* Boucq administra una ración generosa de vitriolo. Pocos aspectos de la clase media más anodina quedan fuera de su punto de mira, desde la charla masculina de bar hasta la repugnancia semitolerante que sus miembros suelen sentir hacia lo diferente, pasando por los malos tratos conyugales. Sin olvidar el hastío de un matrimonio rutinario, la falacia de la amistad desinteresada, la locura colectiva de las tradicionales vacaciones playeras y esos atascos de circulación que han de sufrirse cuando todo el mundo, como por aquí ocurre la mayoría de los fines de semana, decide ir al mismo sitio a la misma hora. Pero si alguna historieta de las incluidas en este volumen merece destacarse es aquella en la que numerosos personajes de historieta acuden a una academia de artes marciales para aprender técnicas de manga. Sus viñetas se erigen en lo que quizás sea el mejor análisis que se haya hecho sobre el panorama que ha dominado en el mundo de la historieta durante esta década que toca a su fin.

Estrella e hilo conductor de *A por el imprevisto*, Jerónimo Puchero nació como uno, acaso el más vulgar, de los protagonistas circunstanciales de ese catálogo de la mediocridad que se recopiló con el título de *Los pioneros de la aventura humana* (Cimoc Extra Color nº 55). Boucq descubrió pronto el filón que tenía con aquel vendedor de seguros que afrontaba la urbe como una jungla y, como Carpeto Veto en la mejor Bruguera, otorgaba el calificativo de peligroso y aborrecible a todo aquello que se salía de su concepto de la normalidad. Le proporcionó mayor profundidad al entorno que pudo verse en aquella breve historieta seminal de Puchero con una historia bastante extensa. Su personalidad, su familia, el trabajo y la ciudad quedaron establecidos en una caricatura despiadada publicada con el nombre de *Los dientes del tiburón* (Cimoc Extra Color nº 130). Puchero no sólo es consciente de su adocenamiento y del de su familia, sino que se enorgullece de ello hasta el extremo de ser un fundamentalista de la vulgaridad.

Buen ejemplo de ello puede verse en *A por el imprevisto*, donde se muestra cómo durante sus vacaciones recoge un fragmento de concha agraciado por su ausencia absoluta de excepcionalidad. Exhibido en su salón ante el estupor de uno de sus colegas, queda claro que para Puchero lo anodino es valioso. Tampoco es moco de pavo que entre su repertorio de las pólizas de seguros que vende se encuentre un tipo que cubre cualquier posible alteración de ese plácido y grisáceo aburrimiento que él ha dado en llamar normalidad. Todo contratiempo en la vida de Puchero no es más que un ataque contra un sistema de valores inmutable sea cual sea la circunstancia. Cuando él y su familia deciden hacer una excepción y aceptar en sus vidas la intrusión de la singularidad en forma de una pareja de extraterrestres amantes de la limpieza, lo hacen como si de un electrodoméstico que facilita las tareas domésticas se tratara.

El estilo gráfico de Boucq, vigoroso y personal, se adapta a las circunstancias de cada trabajo sin dejar de ser reconocible. Más contenido y equilibrado en sus colaboraciones con otros guionistas, cuando trabaja en solitario subraya la sátira y el absurdo de las historias liberando su tendencia natural a la caricatura. Agraciado con altas dotes de virtuosismo, somete a su dominio absoluto la figura, sea ésta humana o animal, la proporción y la perspectiva. Sin embargo, lejos de hacer alardes, dispone todas estas habilidades al servicio de la comprensión del lector y la capacidad expresiva de sus personajes. Los rostros grotescos, los cuerpos cercanos a la deformidad, las ambientaciones delirantes... todo el conjunto produce una sensación de inquietud que en algunas personas llega a ser desagrado. Asomarse a sus páginas puede llegar a ser una experiencia similar a pasear por la casa de los espejos de un parque de atracciones, porque la imagen de devuelve es graciosa, sí, pero no por alterada menos real.

Eduardo García Sánchez

Yago
Ralf König
La Cúpula

Yago es ya el décimo libro publicado por La Cúpula del humorista alemán (si se me permite el oximoron, que dirían los anglosajones) Ralf König, uno de esos fenómenos inexplicables de popularidad contra todos los pronósticos con que el público local tiene a bien obsequiarnos de cuando en cuando, para gran desconcierto de propios y extraños. ¿Será posible que nuestros lectores hayan decidido, espontáneamente, obviar la agresiva militancia homosexual del autor (obstáculo muy a tener en cuenta, en un país tan tradicionalmente homófobo como el nuestro) y se hayan dejado seducir por la cuidadosa escritura con que arma sus aparentemente caóticos

álbumes? ¿Será que el virus de Woody Allen (con cuyo trabajo tiene mucho en común el de König, salvando las evidentes distancias) ha preparado el camino para aceptar la propuesta eminentemente literaria de un autor que construye sus historias sobre un sólido entramado de diálogos inteligentes y personajes minuciosamente caracterizados que nacen de cuerpo entero desde la primera página? ¿O será que al que nos hace reír se le perdona todo? En cualquier caso, la publicación de *Yago* demuestra que aún hay una buena parcela de público que consume con agrado historietas, un público presumiblemente adulto y que a lo mejor estaría abierto a otras propuestas.

Centrémonos, sin embargo, en este *Yago* que alguien podría definir como una suerte de versión áspera y francamente hilarante de *Shakespeare in love* contada desde el otro lado del armario (si bien esta vez el dramaturgo queda en segundo término y las obras saqueadas son muchas, con especial énfasis en *Otelo*, sí, pero con abundantes citas y chistes a costa de otros títulos, entre los que no puede faltar, lógicamente, pues de una historia de amor se trata, *Romeo y Julieta*), si no fuera porque König lo firma en 1997. Todas las constantes que definían anteriores obras del autor están aquí también: el plano sostenido y la secuencia alargada, la puesta teatral, la gestualidad sobreactuada de los personajes, la simplicidad y eficacia del dibujo (enriquecido esta vez con un trabajo de grises tan elaborado que le hace a uno preguntarse si no será en color la edición original) y, desde luego, la chispa incendiaria de unos diálogos que hacen creíble la premisa argumental (de hecho, harían creíble **cualquier** argumento). Por supuesto, como en sus anteriores trabajos, se trata de un guión que podría haberse filmado o representado en un escenario con la misma eficacia (otro punto en común con Woody Allen), lo que no convierte a König en farsante, necesariamente: tal vez sin sus personajes con nariz de patata la tolerancia del público sería menor. Y, como de costumbre, la delirante historia que narra se resiste a ser resumida en pocas palabras. Baste con decir que los actores de la compañía de Shakespeare se ven envueltos en un complicadísimo enredo de amores no correspondidos y ardientes pasiones que va recorriendo los escenarios de distintas obras del poeta, lo que permite al autor trufar el texto de citas de las que da conveniente noticia en los apéndices que cierran el libro. (Precisamente ahí residen mis peros a un trabajo por lo demás impecable. En otras palabras, ¿a cuento de qué viene incluir un texto disculpándose por el tratamiento que del célebre dramaturgo hace y por las posibles libertades que con la historia haya podido tomarse? ¿Y por qué ese listado de citas de las últimas páginas? ¿No da la impresión de que König se pasa de precavido con el público, o es acaso un tufillo de pretenciosidad lo que se detecta entre chiste y chiste? ¿A estas alturas nos ponemos pedagógicos, Ralf?)

Leer a König es siempre un ejercicio estimulante, por la inteligencia de sus guiones y la frescura con que se enfrenta a nuestra mirada, ajena siempre. La peculiaridad de su grafismo facilita una complicidad que no llegaría a cuajar, sin embargo, de no ser por la complejidad de sus personajes y la fluidez de sus diálogos. Sin llegar a las alturas alcanzadas en *El hombre nuevo* , su mejor libro hasta hoy, la carcajada está garantizada entre las páginas de *Yago* . A pesar del tono quizá demasiado... educativo.

francisco naranjo

Groo el errante

Mark Evanier/
Sergio Aragonés
Planeta-DeAgostini

Nueva oportunidad para Groo. La cuarta. Cuarto formato, también, que se ensaya para la serie. Recordemos: su debut fue, claro, con el *formato Forum* original (cuaderno a color), y con aquello de *Groonan* en el logo, a

fin de reforzar la conexión barbaresca en un mercado poco acostumbrado a las sorpresas; luego se probó con el *pseudo-Prestigio* de cubiertas de cartulina, en el momento de mayor apogeo de los *comic books prestigiosos*; posteriormente vinieron los tomos de lomo e ídem, en un intento, aparentemente, de trascender los límites del espectro filo-yanqui; y ahora se intenta con el *look indie* del cuaderno en espartano blanco y negro. Evidentemente, en Forum/Planeta-DeAgostini hay alguien que quiere mucho y bien a *Groo* y a Aragonés. Lo cual es bueno. Lo que no me parece tan bueno es la idea de reeditar la serie desde su principio, teniendo en cuenta la cantidad de material inédito que hay, y las razonables dudas acerca de la continuidad de la edición, a tenor de lo que dicta la experiencia.

Nueva oportunidad, pues, para descubrir o redescubrir a *Groo*. En deferencia a los que se encuentren en el primer caso, un poco de historia: *Groo* es la creación de Sergio Aragonés, autor nacido en San Mateo, Castellón, en 1937, e inmediatamente emigrado, huyendo de la Guerra Civil, a Francia, primero, y luego a Méjico. En este país se iniciaría como dibujante (entre otras muchas actividades), pero sería ya en EE UU y gracias a su fichaje por la revista *Mad*, en 1962, cuando obtendría popularidad. Su colaborador en los guiones de *Groo* y en muchos otros trabajos, Mark Evanier, trabaja habitualmente para televisión, pero también fue asistente de Jack Kirby y ha sido guionista notable de series propias (*Crossfire*, *Hollywood Superstars*) y de encargo, cuya reticencia a mezclarse en cosas de superheroes le ha mantenido como un virtual desconocido a pesar de sus largos años de carrera.

Groo the Wanderer fue creado en 1982 como historieta de complemento de *Destroyer Duck*, un tebeo editado por Eclipse. Luego obtendría cabecera propia en una corta serie editada por Pacific, y continuaría en un número especial, de nuevo en Eclipse, e, inmediatamente en Epic, el subsello de Marvel. Más recientemente, y tras su estancia de 120 números mensuales, más dos *graphic novels* (también editadas en nuestro país), en Marvel/Epic, *Groo* recalaría durante un año en Image y, tras un momentáneo retiro, ha hecho su reaparición en forma de miniseries que están siendo publicadas por Dark Horse.

Iniciado como una simple parodia de *Conan el Bárbaro* y del arquetipo de héroe musculoso-sincerebro que éste representa, *Groo* cuajó de inmediato en algo menos elemental, reflejo del afán de universalidad del humor de Aragonés. Aunque el protagonismo de la serie lo ostenta presuntamente la supina cretinez de Groo, ésta se erige en un auténtico espejo de nuestro mundo real y de los sinsentidos y taras morales que lo plagan, dando lugar a una de las series de historieta más brillantes de la historia. Título que merecería sólo por su dibujo, muestra impecable de caricatura en estado puro, magnífica conjunción visual de sátira y ternura y de prodigioso brío barroco. Lo merecería, también, sólo por la inteligencia de su humor, por su experto manejo de los resortes de la risa y de la acidez. Pero lo merece, sobre todo, por el carácter que trasciende detrás de los chistes y las payasadas. El carácter de sus creadores, Aragonés y (es un grave error olvidarle) Evanier. El que emana de su capacidad de observación del mundo desde una óptica sensata, cálida y comprensiva.

Groo es una rareza en su país, donde el humor en los tebeos (sobre todo en los comic books) casi siempre se circunscribe a la parodia (descafeinada, mayormente) o a la historieta infantil. Por desgracia, es también una rareza en nuestro país, donde el humor sensible e inteligente no está precisamente a la orden del día.

Nueva oportunidad, insisto, también para el lector. De percatarse de que un tebeo de risa no tiene por qué ser un tebeo descerebrado. Y de que *Groo* no es *Mortadelo* (comparación que alguno ha hecho con intención descalificante; todavía estamos así). Vaya usted a saber si esta vez se aprovechará o si dentro de algún tiempo estaremos presentando de nuevo al mismo personaje en otro formato.

J.Edén

©javier olivares

©manel fontdevila

©jose luis ágreda

©sergio bleda

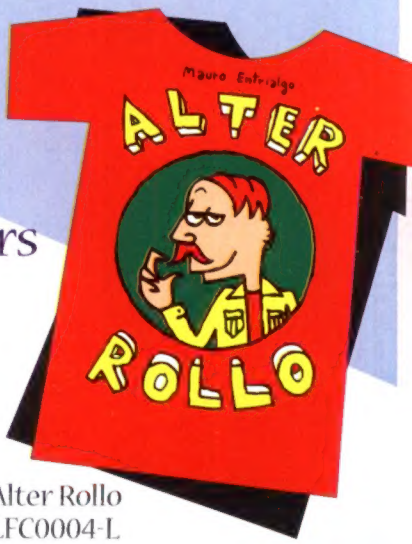
OBJETOS SELECTOS...

CAMISETAS

Camisetas negras
impresas a 6 tintas
en algodón de 170 grs

Tallas L y XL
2.995 ptas

Tess Tinieblas
LFC0005-L
LFC0005-XL



Alter Rollo
LFC0004-L
LFC0004-XL

TAZAS

Cerámica de
alta calidad

de 2 a 5 tintas
995 ptas

Snuff 2000
LFT0003

Alter Rollo
LFT0002

Tess Tinieblas
LFT0001

PARA GENTE CON ESTILO

DISTRIMAGEN

Ulises, 91. 28043 Madrid. Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 76 35 Tel/Fax: (91) 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel (93) 405 33 65 Tel/Fax: (93) 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

Búscalos en tu tienda preferida o pídelos a: Distrimagen.
Calcula el valor total de tu pedido
añadiendo 500 pesetas de gastos, luego manda un giro postal
por ese importe a Distrimagen s.l
Ulises, 91. 28043, Madrid.
Caballero, 85. 08029, Barcelona.
www.distrimagen.es
e-mail: factoria@distrimagen.es
pedidos: pedidos@distrimagen.es

LA FACTORIA DE IDEAS

ART.9
Arte: Paul Lee - Copyright Marvel Comics Group - 1
DE TODO EN
COMICS
FORUM-NORMA
VID-CAMALEON
PREVIEWS
MANGA-GLENAT
LA CUPULA
ALBUMES, ETC.
DE TODO EN
REGALOS
ROPA VARIADA
RESINAS
ACCESORIOS
LLAVEROS
MUNECOS, ETC
DE TODO EN
LIBROS
CIENCIA FICCION
FANTASIA
NOV. HISTORICA
FANZINES-REVISTAS
DE TODO EN
JUEGOS
ROL-CARTAS
TABLERO
FIGURAS
CAMISETAS
WARGAMES
Y TODO A LOS MEJORES PRECIOS
DOCTOR ESQUERDO, 6
28028 - MADRID
TLF: 91 402 96 08
CRUZ, 37
28012 - MADRID
TLF: 91 532 47 14
HILARION ESLAVA, 56
28015 - MADRID
TLF: 91 543 23 43
PLAZA LOS TERCEROS, 1
41003 - SEVILLA
TLF: 95 450 02 63
FRAY LUIS LEON, 19
47002 - VALLADOLID
TLF: 98 320 99 62
INGENIERO COMERMA, 5
15004 - FERROL - A CORUÑA
TLF: 98 131 02 70
SILLA DEL REY, 5
33013 - OVIEDO
TLF: 98 521 41 87